МНЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ: НЕФТЯНОЙ КРИЗИС МОЖЕТ ДЛИТЬСЯ БЕСКОНЕЧНО

После того как цена за баррель сырой нефти достигла вчера рекордной отметки $75.30, Американский консорциум производителей энергоресурсов выпустил предупреждение, содержащее пугающие данные о том, что конца нефтяному кризису пока не видно. Кроме этого, документ содержит обращение к Белому Дому с требованием принять меры по исправлению ситуации.

В докладе консорциума говорится о хорошо известной на сегодняшний день причине, приведшей к возникновению кризиса, а именно, стремительно растущий спрос на нефть, который значительно превышает мировые природные запасы. В подтверждение этому приводятся устрашающие цифры. Так, например, в прошлом году уровень использования чёрного топлива в мире увеличился на 6 процентов по сравнению с предыдущим. Выпуск автомобилей по всему миру увеличился на 4 процента. А суммы инвестиций в альтернативные источники энергии уменьшились с 370 млрд. долларов в прошлом году до 352 млрд. долларов в текущем году.

Основным фактором возникновения кризиса является опустошение нефтяных месторождений Ближнего Востока. США косвенно также повинны в сложившейся ситуации – всем известна любовь американцев к мощным спортивным автомобилям. Что касается развивающихся стран, совсем недавно они тоже обнаружили в себе потребность в использовании черного золота. Например, Китай, целиком и полностью связывает развитие экономики страны с нефтью.

Создается впечатление, что нефть нужна всем.

Но с увеличением спроса на нефть, резко уменьшаются её природные запасы. Компании, производящие энергоресурсы, по разным причинам, резко сократили добычу нефти. Некоторые объясняют это уменьшением природных запасов, другие – увеличением затрат на разработку оставшихся месторождений. Но результат один – компании заявляют, что природные запасы нефти на исходе.

К чему же это приведёт? Заглянем в историю и увидим, что совсем не к тому, чего бы мы очень хотели. Эмбарго, которое ввели арабские страны в 70-х годах, имело опустошительные последствия. В Ливии за ночь цена одного барреля выросла с $4.90 до $8.25. Ряд стран Ближнего Востока отказались экспортировать нефть в США и перекрыли трубопроводы. Таким образом, выступив единым фронтом, страны-экспортёры поставили мировое сообщество в затруднительное положение. Но последовавший скачок цен и очереди у бензоколонок были лишь верхушкой айсберга. Запрет привёл к безудержной инфляции и спаду в развитии экономики. Америке потребовалось несколько лет, чтобы вернуть экономику на прежний уровень.

Как известно кризис 70-х был вызван искусственно. Страны ОПЕК имели товар и просто по политическим причинам не хотели его продавать. Но стоило буре политический страстей стихнуть, как чёрная река снова полилась.

Что касается проблемы, возникшей в настоящий момент, то для её решения политика умиротворения, имевшая положительный результат в прошлом, не подходит. И это по той простой причине, что сегодня проблема заключается не в том, что какой-то разгневанный шейх, закрыв доступ к нефтяной скважине, не желает продавать свои сокровища, а в том, что страны-экспортёры не могут продавать то, чего у них нет.

(продолжение на стр. 3)

СОДЕРЖАНИЕ

БЫСТРЫЙ СТАРТ 3
ФАЙЛ README 3
ТЕХНИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО 4
УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА 4
ГЛАВНОЕ МЕНЮ 5
БАЗОВАЯ ТРЕНИРОВКА 12
ЭКРАН БОЯ 12
УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ 13
УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ 13
ВАША АРМИЯ 14
ВАША БАЗА 19
ФИНАНСЫ 21
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ 23
СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЗДАНИЯХ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯХ 25
ОСОБЫЕ ФУНКЦИИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ 25
ТАКТИЧЕСКАЯ ГРУППА КОГОТЬ 32
АРМИЯ США 45
КОНСОРЦИУМ 62
АВТОРЫ 79
ТЕХПОДДЕРЖКА 83
ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ 87

МНЕНИЕ ЭКСПЕРТОВ

(Продолжение. Начало на стр. 1)

Сегодня цена за баррель сырой нефти просто чудовищная. Энергетические компании снимают с себя всю ответственность за инфляцию. По их мнению, мировая экономика подавила все попытки как-то установить ценовой контроль, и теперь растущий спрос потребителей диктует свои цены.

Рынок — это конкуренция. В нормальной ситуации любой экономически грамотный человек ясно понимает, насколько здоровая промышленная конкуренция выгодна потребителю. Но сегодня нефтяная промышленность резко отличается от той, что была в 1970-х. В настоящее время на рынке процветает политика слияния и поглощения одной компании другой, превращая большие компании в огромные корпорации. Исторически сложилось, что нефтяные компании противостояли объединению и сохраняли независимость, предпочитая сохранить кусок пирога для себя. Но со временем пирог значительно уменьшился в размерах, и эти самые компании начали объединяться, дабы остаться на плаву в неспокойные времена.

Довольно мрачная перспектива. Но нашлась компания, которая заявила о себе как о свете в конце туннеля. Это компания ТрансГлобал. В прошлом месяце президент и исполнительный директор Гарольд Кингмен на встрече в Давосе объявил, что его компания скоро начнет разработку месторождений в Египте. По его словам, инженеры корпорации ТрансГлобал Энерджи разработали новую технологию добычи нефти из египетских источников, которые ранее считались слишком дорогими для использования.

Невзирая на обвинения ТрансГлобал в искусственном занижении цен конкурирующими конгломератами, компания намерена реализовывать свою нефть по цене на 10% ниже установленных $75 за баррель. Торговые представители корпорации предвосхищают момент, когда наступит перенасыщение рынка нефтью и не скрывают своей уверенности в том, что сейчас самое время захватить свою долю рынка.

Однако подобное развитие событий таит в себе опасность. А именно, в случае, если ТрансГлобал удастся вытеснить все другие энергетические компании и завладеть рынком, исчезнет конкуренция, а вместе с ней нарушится внутренний механизм регулировки цен.

Возникновение подобной проблемы теоретически возможно, но всё-таки это пока лишь предположение. А энергетический кризис — реальность.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

ФАЙЛ README

На DVD-диске с игрой *Act of War: Шок и Трепет* находится Readme файл, содержащий лицензионное соглашение, а также самую актуальную информацию об игре. Мы настоятельно рекомендуем уделить время на чтение этого файла. Это позволит вам быть в курсе последних изменений, произошедших после отправки руководства пользователя в печать.

Чтобы прочитать файл, дважды щёлкните мышью на иконке «ReadMe.txt» в папке *Act of War: Шок и Трепет* на жёстком диске (по умолчанию это папка C:\Program Files\Atari\Act of War). Другой способ прочитать Readme файл — нажать кнопку «Пуск» в панели задач Windows, выбрать Программы → Atari → Act of War, и нажать на строке Readme.)

ТЕХНИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Диск с игрой содержит электронную версию технического руководства в формате pdf, Acrobat Reader (программа для просмотра pdf-файлов) и руководство по установке, которое описывает, как использовать эти дополнительные материалы. Прочитать руководство по установке можно, нажав кнопку «Пуск» на панели задач Windows и затем выбрав Программы → Atari → *Act of War: Шок и Трепет* → Руководство по установке.

УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА

1. Запустите Windows® 2000/XP

2. Вставьте в DVD-привод диск с игрой *Act of War: Шок и Трепет*.

3. Если включен режим Autoplay, появится экран программы установки. Если Autoplay отключен, или программа установки не запустилась автоматически, нажмите «Пуск» на панели задач Windows, затем выберите пункт «Запуск». Напечатайте D:\setup и нажмите ОК. Примечание: если DVD-привод обозначается другой буквой (не D), вводите нужную букву.

4. Следуйте подсказкам на экране, чтобы выполнить установку игры *Act of War: Шок и Трепет*.

5. После завершения процесса установки нажмите кнопку «Пуск» на панели задач Windows и выберите Программы/Atari/Act of War/*Act of War: Шок и Трепет*, чтобы запустить игру. Помимо этого, игру можно запустить, щёлкнув на иконке *Act of War: Шок и Трепет* на рабочем столе.

Примечание: во время игры диск с Act of War: Шок и Трепет должен находиться в DVD приводе, иначе вы не сможете играть.

Установка DirectX®

Для работы игры *Act of War: Шок и Трепет* необходима версия DirectX® 9.0c или более поздняя. Если на вашем компьютере не установлена такая версия DirectX®, нажмите кнопку «Да» в экране с лицензионным соглашением DirectX®. Будет запущена программа установки DirectX® 9.0c.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ



Главное меню автоматически появляется при каждом запуске игры.

Профиль: Просмотр и изменение профиля(ей) игрока, создание нового профиля, удаление ненужного, просмотр статистики и послужного списка

Операции: Выбор режима кампании *Act of War: Шок и Трепет*

Битвы: Запуск игры в режиме боя против компьютерных соперников.

Загрузка: Загрузка ранее сохраненной игры *Act of War: Шок и Трепет*

Сеть: Создать или подключиться к имеющейся сетевой игре

Интернет: Создать или подключиться к имеющейся игре по Интернету через GameSpy

Настройки: Изменение настроек игры *Act of War: Шок и Трепет*

Авторы: Авторы игры

Выход: Выключение игры *Act of War: Шок и Трепет*

Профиль



Для работы с профилями пользователей, выберите пункт «Профиль» в главном меню. Имеющиеся профили отображены в правой части экрана.

Выбор: Активировать выбранный профиль.

Новый: Создать новый профиль.

Удалить: Удалить выбранный профиль.

Отмена: Возврат в главное меню.

Правка: Изменение выбранного профиля.

Награды: Показывает все награды, имеющиеся для выбранного профиля.

Операции (Однопользовательский режим)



Чтобы играть в режиме кампании *Act of War: Шок и Трепет*, выберите в главном меню пункт «Операция».

Новая компания: Начать новую однопользовательскую компанию.

Выбор главы: Ввести выбранную главу.

Примечание: Подобно книге, или DVD-диску, вы можете выбирать главы игры *Act of War: Шок и Трепет* в любом удобном для вас порядке, однако, помните, что прохождение кампании в произвольном порядке может вызвать затруднения с пониманием сюжетной линии.

Продолжить кампанию: Загрузка последней сохраненной с помощью автосохранения игры.

Отмена: Возврат в главное меню.

ПОДСКАЗКА

Уровни сложности

Каждый раз, когда вы начинаете новую главу однопользовательской кампании, вы можете установить уровень сложности: Стандартный (для большинства игроков), Продвинутый (для опытных игроков) и Эксперт (для очень опытных игроков со стажем игры в *Act of War: Шок и Трепет*). Вы можете изменить уровень сложности из меню Паузы в любое время. Установки сложности действуют только на текущий профиль.

Выбор главы



Запуск: Выберите главу, в которую хотите играть, щёлкнув на соответствующей видео-иконке, и затем щёлкните на «Запуск» (или два раза щёлкните на видео-иконке). Чтобы перейти к другому набору глав, щёлкните мышкой на «1–8», «9–16», и т.д.

Отмена: Возврат в главное меню.

Сражение (Однопользовательский режим)

Сражение — это однопользовательский режим, в котором вы можете оттачивать свои навыки в боях против компьютерных оппонентов. Нажав на этот пункт, вы попадёте в экран игровых настроек (см. страницу 10), а уже оттуда вы попадёте непосредственно в игру.

Загрузка



Выберите этот пункт в главном меню, чтобы загрузить или удалить ранее сохраненные игры.

СЕТЬ (многопользовательский режим)



Выберите пункт «Сеть» в главном меню, если хотите начать новую, или присоединиться к уже существующей сетевой игре.

Создать: Создать новую сетевую игру — нажав сюда, вы попадете в экран игровых настроек (см. страницу 10), в котором вы можете задать число противников, распределить команды, выбрать карту и уровень сложности для компьютерных противников.

Войти: Присоединиться к уже созданной сетевой игре.

Обновить список: Обновить список существующих и доступных сетевых игр.

Отмена: Возврат в главное меню.

ПОДСКАЗКА

Советы начинающим в режиме сражения и в многопользовательских играх

Со временем вы узнаете лучшие способы достичь победы над противниками в режиме сражения и в многопользовательских играх. Ниже приводим несколько полезных советов, которые помогут вам на первых порах:

1. **Постройте нефтезавод** — Для надежного, стабильного поступления денег, постройте нефтезавод вблизи от (существующей) нефтяной вышки. Постройте два дополнительных нефтевоза, чтобы увеличить скорость добычи нефти.
2. **Постройте казармы** — Это позволит вам рекрутировать пехотинцев, чтобы обследовать окрестности и обеспечить защиту вашей базы.
3. **Выберите тактику защиты или нападения** — Изначально примите важное решение — будете ли вы сразу атаковать противников легкими отрядами, либо сначала построите сильные фортификационные укрепления, чтобы успешно отбить ранние вражеские атаки.
4. **Деньги или завоевание** — Определитесь, будете ли вы захватывать дополнительные нефтяные ресурсы или штурмовать базу соперника.

Интернет (многопользовательский режим)



Выбрав пункт Онлайн в главном меню, вы можете создать новую или присоединиться к уже созданной игре через Интернет, используя службу GameSpy. Попав в этот экран, вам нужно войти, используя имеющийся аккаунт, либо создав новый в службе GameSpy.

Форт Ирвин: Форт Ирвин служит тренировочным лагерем армии США, расположенным в горах между Калифорнией и Невадой. Именно здесь вам следует играть, если вы хотите отработать навыки Интернет-игры. Игры, проходящие здесь, не влияют на ваш игровой рейтинг, ведущийся в Интернете.

Попав в Форт Ивин, помимо чата и работы со списком друзей, вы можете либо создать новую игру, либо присоединиться к уже существующей Интернет-игре (см. раздел «Сеть» выше).



Командный центр: Попробуйте себя в рейтинговых играх — каждая игра здесь, проигранная или выигранная, приносит вам определенное количество очков опыта, которые влияют на ваш рейтинг в общей таблице игроков — чем сильнее противники, тем больше очков вы получите! В этом экране, помимо чата и работы со списком друзей, вы можете присоединиться к случайно созданной игре, соответствующей вашим предпочтениям о количестве и типе противников — 1 против 1, 2 против 2, или режим «каждый за себя» с 4 игроками.

Отмена: Возврат в главное меню.

Настройки



Выберите пункт «Настройки» в главном меню, если вы хотите изменить аудио и видео установки.

Графические параметры

Разрешение экрана: Установить графическое разрешение для игры в *Act of War: Шок и Трепет*. Высокое разрешение может снизить производительность на слабых компьютерах.

Освещение: Установить детализацию освещения от Низкого до Очень высокого. Попробуйте снизить детализацию освещения, если производительность игры на вашем компьютере недостаточно высокая.

Текстуры: Установка детализации текстур от Низкой до Высокой. Попробуйте снизить детализацию освещения, если производительность игры на вашем компьютере недостаточно высокая.

Курсор: Выбрать маленький или большой курсор, в зависимости от ваших личных предпочтений.

Параметры звука

Мастер: Изменение общей для всех игровых звуков громкости.

Музыка: Изменение громкости воспроизведения музыки.

Звук: Изменение громкости воспроизведения звуковых эффектов.

Звуковой драйвер: Выберите Стерео, если у вас обычная аудиосистема, или 3D, если у вас установлена система объемного звука (Surround).

Игровые параметры

Уровень сложности: Выбор из трех возможных уровней сложности: Стандартного, Продвинутого и Экспертного.

Режим нажатия на кнопки мыши: Установите, выполняется ли действие по нажатию, либо по отпусканию нажатой кнопки мыши, в зависимости от ваших предпочтений.

Настройки сети

Если вы используете маршрутизатор (router), вам нужно отметить галочкой пункт «Включить сетевой порт». Затем вы должны сконфигурировать порт, перенаправляющий пакеты UDP с маршрутизатора на компьютер, на котором вы хотите играть. Если порт по умолчанию 12222 не подходит, либо если у вас несколько компьютеров, использующих один маршрутизатор, вы можете изменить параметры подпунктов «Включить сетевой порт». Для получения дополнительной информации о конфигурировании портов, обратитесь к руководству по использованию маршрутизатора, или посетите веб-страницу http://portforward.com/

ЭКРАН ИГРОВЫХ НАСТРОЕК



Запуск: Начать игру. (Эта кнопка доступна только тому игроку, который создает игру. Игроки, подключающиеся к игре, видят кнопку «Готов».)

Отмена: Возврат в предыдущее меню.

Противник: Для доступных ячеек, вы можете либо выбрать компьютерного противника, либо закрыть ячейку для других игроков. Для компьютерных игроков вы можете задать уровень сложности, возврат в предыдущее меню.

Цвет: Выбор цвета для каждого игрока.

Сторона: Выбор, за какую из трёх сторон будет играть игрок — Тактическая группа Коготь, Армия США, либо Консорциум.

Команда: Выбор команды для каждого игрока — игроки, входящие в одну команду не будут автоматически атаковать друг друга.

Карта: Если вы являетесь создателем игры, вы можете выбрать карту, на которой будет происходить игра.

ПРЕКРАТИТЕ ЭТО БЕЗОБРАЗИЕ!

Нефтяной кризис свирепствует

В последние дни Алисон Маккейб из Далласа просто не верит собственным глазам.

— Неужели сломался? — недоумевает она, постукивая по указателю уровня бензина, — не может быть. Здесь какая-то ошибка.

Но прибор в порядке. Цена за полный бак бензина и в самом деле — $147.

— Просто не верится, — качая головой, смеётся Алисон. — Если так пойдёт дальше, содержание машины будет стоить мне дороже, чем оплата кредита за неё!

С такими, далеко не весёлыми ценами на бензин, приходится сталкиваться американцам на заправках по всей стране. Ситуация малорадостная... А цены на бензин всё растут. Водители часами вынуждены стоять в очередях на автозаправках, дожидаясь бензина. И это в то время, когда нефтепродукты можно импортировать из других стран. 65% заправочных станций страны сообщают, что на прошлой неделе их резервуары, в лучшем случае, один раз стояли пусты.

Нет никаких сомнений, в Америке наступает жесточайший энергетический кризис,



сравнимый с тем, что произошёл в 70-х. Да, то были ещё те денёчки. Многие американцы до сих пор помнят умопомрачительный взлёт цен, произошедший при администрации Картера.

(продолжение на стр. 11)

Хватит!

(продолжение, начало на стр. 10)

Тогда, работая одной командой, международному сообществу удалось разрешить проблему кризиса и стабилизировать ситуацию. Но прошло несколько лет, и кризис 70-х остался в далёком прошлом. Америка вновь вернулась к прежнему экспансивному образу жизни.

Сегодня же меры, эффективные в то время, вряд ли смогут поправить положение и привести к стабильности. Цены по-прежнему ползут вверх и пока этому не видно предела.

Ни одну отрасль экономики кризис не обошёл стороной. Волновой эффект коснулся всех. Компании, занимающиеся грузоперевозками, из-за высоких цен на топливо не имеют возможности заниматься транспортировкой в полном объёме. От этого резко сократилось поступление товара в розничную торговлю. Трудные времена настали для крупных магазинов и гипермаркетов. Особенно страдают магазины-склады подобные Costco и Sam's Club. Цены на скоропортящиеся продукты, такие как овощи, также поднялись. Владельцы торговых предприятий заявляют, что у них нет иного выхода, чем переложить оплату за транспортировку и прочие расходы по доставке продуктов на покупателей. Этим и объясняется средняя цена в $8 за фунт красного перца.

Для того, чтобы как-то приспособиться к существующему положению вещей, американцы вносят серьёзные коррективы в привычный образ жизни. Например, некогда популярные в летнее время автомобильные поездки по стране теперь в прошлом. Многим семьям также пришлось значительно урезать расходы на хозяйственные и другие нужды. Больше никаких походов в кино в выходные и никаких необдуманных покупок. По словам Скотта и Кристины Лейнг из Сан Диего из-за подскочивших цен им пришлось отказаться от «романтических свиданий», которые они регулярно устраивали себе, чтобы отдохнуть от своих маленьких сыновей Джейка и Элроя. «Мы не можем позволить себе нанять няню, чтобы посидеть с детьми, не говоря уже о самом ужине!» — сетует Скотт. И они не единственная семья в Америке, кому приходится отказываться от привычных вещей, чтобы как-то продержаться.

Поистине — ситуация, в которую с трудом верится. Но статистические данные, которые приводит Федеральный резерв, подтверждают факт сокращения дискреционных расходов населения за последние 12 месяцев на 42%.

Аналитики обеспокоены тем, что снижение потребительских расходов может привести и без того пошатнувшуюся экономику к резкому спаду.

Несмотря на то, что многих пугает перспектива упадка, есть и те, кто видят в сложившейся ситуации положительные моменты. Это экологи и люди, занимающиеся проблемами окружающей среды. По их мнению, чем меньше автомобилей будет передвигаться по дорогам, тем меньше ядовитых веществ попадет в атмосферу. Некоторые потребители, не желающие расстаться с удобным средством передвижения, пытаются перейти на транспорт, питающийся электроэнергией. Представитель автомобильной компании Хонда Лейли Мендельсон сообщила, что в последнее время значительно увеличился спрос на выпускаемые компанией комбинированные автомобили, использующие два типа источника энергии, один из которых электричество.

Более того, и это очень важно, американцы, по мнению одних, меняют давно устоявшиеся, и как утверждают другие, вредные и разрушительные привычки. Служебный и общественный транспорт снова в моде. В Вашингтоне, округ Колумбия, количество пассажиров метрополитена только за последние полгода увеличилось на 75%. Автобусы в часы пик забиты до отказа. А велосипеды стали лидерами продаж всех времен.

Некоторые американцы, подобно Брэду Миллеру из Атланты, штат Джорджия США, находят вынужденные изменения в стиле жизни весьма полезными. Сейчас он пользуется велосипедом, чтобы добраться до работы. А это, ни больше ни меньше, а 15 миль каждый день. Он перешёл на такой вид транспорта в июне и уже похудел на 10 фунтов. «Как вам это нравится? — говорит Брэд, — Мне не удавалось так скоро похудеть, даже часами потея в тренажерном зале!»

Самое интересное и в то же время очень грустное то, что м-р Миллер сейчас просто не может позволить себе заниматься в спортивном зале.

БАЗОВАЯ ТРЕНИРОВКА

В режиме операции вы можете проигрывать главы в любом порядке, хотя мы рекомендуем играть их последовательно, по крайней мере, в первый раз. Отыгрывание миссий по порядку ознакомит вас с основами игрового процесса, такими действиями, как выбор и передвижение боевых единиц, боевые команды, строительство зданий и многое другое.

БОЕВОЙ ЭКРАН



Окно действий
В этом окне отображаются все действия, которые можно выполнить для данного строения/подразделения: атака, остановка, патрулирование и охрана (см. «Действия боевых единиц» на стр. 25). Кроме этого, здесь отображены действия для строений, такие как строительство и усовершенствование.

Показатель ресурсов
Этот индикатор отображает как имеющиеся у вас финансы (см. «Финансы» на стр.21), так и количество энергии (см. «Энергия» на стр.19).

Информационное окно
Здесь отображены параметры выбранной единицы или строения: здоровье, состояние, производственная очередь и загруженные единицы.

Панель авиации и тактического оружия
Данная панель используется для вызова авиаподдержки и применения тактического оружия (см. «Авиаподдержка» на стр.23). Пока в вашем распоряжении не будет одной из этих возможностей, панель будет выключена.

Система слежения за самолётами
Щёлкните здесь, чтобы следовать за самолётом, находящимся в полёте к своей цели. Последовательные нажатия на этом элементе переключают вид между летящими самолётами.

Мини-карта
Мини-карта отображает ландшафт, строения, боевые единицы, не разведанные области и цели.

Выбрать свободного строителя
Выбирает одно из незанятых строительных подразделений; последовательные нажатия переключают между всеми незанятыми в данное время строителями.

Зажечь сигнальный огонь (только для многопользовательского режима)
Нажмите сюда и затем на точку на карте, чтобы установить в этой точке сигнальный огонь, который будет виден только членам вашей команды. Это помогает координировать общие атаки или указывать цели.

Чат (только для многопользовательского режима)
Нажмите здесь, чтобы активировать строку чата, в которой вы можете написать текстовое сообщение для других игроков. Строку чата можно также вызвать, нажав Enter. Если вы хотите послать частное сообщение только членам своей команды, выберите «Закрытая линия» или «Открытая линия», если хотите, чтобы сообщение увидели все игроки. Чтобы послать сообщение и закрыть строку чата, щёлкните мышкой на кнопке «Отправить», или нажмите Enter ещё раз.

Переключиться на штаб
Центрирует карту на здании штаба.

Список игроков (многопользовательский режим) или список задач (однопользовательский режим)
В многопользовательской игре выводит на экран окно со списком игроков с указанием их статуса. В однопользовательской игре, заменяется на кнопку «Задачи», нажатие на которую открывает список текущих игровых задач.

Пауза (только для однопользовательской игры)
Приостанавливает игру и даёт возможность сохранить текущую игру, загрузить ранее сохранённую игру, выйти из текущей игры или изменить видео установки.
(В многопользовательской игре вы сможете только сдаться или продолжить игру).

УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ МЫШИ

В основном, управление игрой осуществляется с помощью мыши. Как правило, щелчок левой кнопкой на боевой единице или на здании выбирает данный объект, а нажатие на кнопке отдаёт приказ, например, атаковать. Щелчок правой кнопкой обычно отдаёт приказ (например, двигаться) выбранному отряду или устанавливает точку сбора произведённых единиц (для здания).

БАЗОВЫЕ КОМАНДЫ	
Нажатие левой кнопки -	Выбрать единицу, или здание/нажать на кнопку на панели управления
Вращение колесика мыши -	Приблизить/отдалить камеру
Нажать колесико мыши + двигать мышь влево/вправо -	Вращать камеру
Подвести курсор к краю экрана -	Передвижение по карте

КОГДА ЕСТЬ ВЫБРАННЫЙ ОТРЯД/СТРОЕНИЕ	
Нажатие правой кнопки на точке на карте -	Отправить отряд/установить точку сбора для здания
Нажатие правой кнопки на своем отряде -	Погрузить/Отремонтировать//Вылечить
Нажатие правой кнопки на своем или нейтральном здании -	Войти/Отремонтировать
Нажатие правой кнопки на вражеском отряде -	Атаковать отряд/Захватить в плен
Нажатие правой кнопки на вражеском здании -	Атаковать здание

ДЛЯ МИНИ-КАРТЫ	
Нажатие левой кнопки -	Отцентрировать карту
Нажатие правой кнопки -	Отправить выбранный отряд в указанную точку

На страницах 100-101 приведен полный список команд с указанием назначенных им клавиш.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Чтобы прокрутить карту, подведите курсор мыши к краю экрана. Нажмите и удерживайте колёсико мыши, одновременно двигая мышь влево или вправо, чтобы вращать камеру. Чтобы приблизить/отодвинуть камеру, вращайте колесико мыши.

Нажмите клавишу «'» (апостроф), чтобы включить камеру следования, которая будет двигаться за выбранными подразделениями. Нажмите Пробел, и камера перенесётся к точке последнего сигнала тревоги. Нажмите Backspace, чтобы перенестись к командному центру.

ВАША АРМИЯ

Создание боевых единиц

В однопользовательской кампании, в начале каждой главы вы получаете в своё распоряжение несколько боевых единиц на первое время, и постепенный ввод в действие новых типов боевых подразделений по мере развития кампании.

В многопользовательской игре и в режиме сражения против компьютерных соперников, вам приходится самостоятельно набирать боевые части, что начинается с постройки базы, и строений, позволяющих получать дополнительные подразделения и собирать ресурсы, необходимые для оплаты боевых единиц. Более подробно это описано в разделе «Ваша база» на стр. 18.

Управление боевыми единицами

Передвижение

Выберите подразделение, нажав левую кнопку мыши. Чтобы выбрать несколько подразделений, зажмите левую кнопку мыши и, двигая мышью, выделите нужные вам подразделения. Вы можете добавлять и убирать из выделения отдельные единицы, для этого во время нажатия левой кнопки мыши, удерживайте нажатой клавишу Shift.

ПОДСКАЗКА

«Передвижение» и «Атака»

Передвижение является обычным режимом. Оно используется для перемещения отряда в назначенное место независимо от обстоятельств, т.е. игнорируя атаки противника.

Атака служит агрессивным/осторожным режимом передвижения. Она используется, когда необходимо переместить отряд в указанное место, при этом атакуя замеченные вражеские подразделения.

Самым быстрым способом приказать отряду, выполняющему команду «передвижение» открыть ответный огонь при атаке — отдать приказ «стоп». В этом случае, подразделение останавливается и атакует соответствующего противника в области зрения: солдаты с противотанковым оружием атакуют танки, пехотинцы атакуют пехоту и т.д. Если хотите, вы можете назначить индивидуальную цель каждому своему подразделению.

Все виды боевого транспорта могут вести огонь в движении, так что для них разница между «передвижением» и «атакой» заключается в том, что при «атаке», транспортное средство останавливается и ведет бой до уничтожения цели, после чего продолжает путь. При «передвижении» же, оно продолжает двигаться мимо цели, стреляя по ней на ходу.

Вы можете выбрать все подразделения одного типа на экране. Для этого нужно дважды щёлкнуть левой кнопкой мыши на подразделении, или удерживать нажатой клавишу Ctrl, в момент нажатия левой кнопки мыши на подразделении.

Чтобы отдать выбранным единицам приказ двигаться в нужное место на карте, нажмите правую кнопку мыши на желаемой точке. Другие приказы, например, атаковать, защищаться или устроить засаду, можно отдать, нажав соответствующую кнопку в окне действий. В зависимости от типа подразделения в этом окне отображаются различные действия. Наведите курсор мыши на кнопку и, спустя короткое время, появится

всплывающее окно, описывающее тип действия, соответствующее этой кнопке, а также комбинация клавиш, которая используется для этого действия. Обратитесь к страницам 100–101, чтобы увидеть полный список команд, которые можно ввести с клавиатуры.

Если вы отдали приказ двигаться группе подразделений различного типа, вся группа будет двигаться со скоростью самого медленного подразделения.

Защита

Получив команду «Защита», боевая единица будет оставаться на месте и автоматически атаковать любого противника, попавшего в «защищаемую зону» (которую вы указываете с помощью курсора мыши). Если отдать команду «Защита» строительной единице, она будет автоматически ремонтировать любое повреждённое здание в защищаемой области.

Создание групп

Выбрав несколько подразделений, вы можете назначить для этой группы «горячую клавишу». Нажмите клавишу CTRL и цифровую клавишу (от 1 до 0). Чтобы впоследствии выбрать эту группу, нажмите цифру, соответствующую ей. Если вы дважды нажмёте цифровую клавишу, произойдёт центрирование экрана на этой группе. (Примечание: таким же образом вы можете назначать горячие клавиши отдельным боевым единицам и даже зданиям).

Указание маршрута

Чтобы установить точку маршрута, удерживайте нажатой клавишу Shift, одновременно нажимая правую кнопку мыши в точке на карте. Маршрут задается для текущей выбранной группы или отдельного подразделения.

ПОДСКАЗКА

Команда «Следовать»

Если отдать отдельной единице или группе единиц приказ «Передвижение», указав одно из ваших подразделений в качестве точки назначения, выбранные подразделения будут следовать за указанным, так же, как они это делают при команде «Атака». Это особенно удобно когда, например, вы хотите избежать засады со стороны противотанковых подразделений противника — вы просто отдаёте танкам приказ следовать за пехотой. В этом случае именно пехота подвергается нападению из засады, а более ценные танки остаются в целости и сохранности.

Точка сбора создаваемых подразделений

Выберите здание и щёлкните правой кнопкой в точке на карте, в которую будут идти создаваемые в этом здании подразделения. Точка сбора обозначается флагом, от которого к зданию идет белая линия.

Вход в здания и погрузка в транспортные средства

Чтобы заставить солдата залезть в транспорт, или войти в здание, выберите его и подведите курсор мыши к объекту, в который солдат должен попасть. Курсор должен изменить форму со стрелки на открывающуюся и закрывающуюся дверь. Нажмите правую кнопку, и солдат залезет или войдёт внутрь (если вместительность объекта это позволяет). Другой способ — выбрать транспорт, нажать кнопку «Погрузка» и выбрать бойцов, которых вы хотите поместить внутрь.

Чтобы выгрузить из транспорта или заставить покинуть здания все находящиеся внутри подразделения одновременно, выберите здание или транспортное средство и нажмите кнопку «Выгрузить».

Прикрытие/Здания



Большинство типов пехотинцев могут войти в здание через специальный вход на наземном этаже. Попав внутрь, бойцы автоматически занимают место у доступного окна. Когда все окна заняты (8 или меньше, в зависимости от типа здания и от его состояния), другие ваши бойцы уже не могут войти в здание. Солдаты внутри автоматически продвигаются от окна к окну, обеспечивая одинаковый уровень защиты со всех сторон, и адекватно отвечая на атаки противника.

ПОДСКАЗКА

Кто может войти в здание

Это солдаты, которые могут войти внутрь и вести огонь, находясь внутри здания. Звездочки показывают относительную силу бойца в бою в закрытом помещении (например, защищаясь или атакуя внутри здания). Тип солдата без звездочки не может воевать внутри.

Тактическая группа Коготь — Бойцы тактической группы****; Тяжёлый снайпер*; Гражданский персонал

Армия США — Бойцы специального назначения****; Морская пехота США***; Ракетомётчик; Снайпер; Гражданский персонал

Консорциум — Солдат в оптическом камуфляже*****; Автоматчик**; Гранатомётчик*; Стрелок ПЗРК «Стрела»; Миномётчик; Гражданский персонал

Чтобы войти в здание, выберите солдата и нажмите на здании правой кнопкой мыши. Чтобы выйти, либо выберите здание и нажмите на бойца в окне данных (этот боец окажется рядом с точкой входа/выхода на первом этаже), либо нажмите кнопку «Немедленная эвакуация» (все подразделения выйдут к точке входа на первом этаже).

Солдаты, находящиеся внутри здания, получают защитный бонус от атак снаружи до тех пор, пока не будет разрушено окно, за которым находится боец. Уничтоженное окно использовать нельзя, а боец, находившийся в окне, погибает. Войти в полностью разрушенное здание нельзя.

Вы можете отдать своим пехотинцам приказ войти в здание, в котором находятся вражеские бойцы, и попытаться уничтожить врагов, не разрушая здания. Кроме этого, специальные типы солдат могут использовать снайперские винтовки, чтобы уничтожить противника, находящегося внутри здания. Защита, которой пользуются солдаты, находящиеся внутри здания, не работает против снайперов.

Вход через крышу

Большинство зданий, помимо обычного входа на первом этаже, содержат дополнительный вход/выход на крышу, которым могут пользоваться только лёгкие пехотинцы. Воспользоваться этим входом можно либо через первый этаж (нужно отдать приказ продвигаться на крышу), либо на вертолёте. Бойцы, находящиеся на крыше, получают увеличенную область обзора. Их труднее обнаружить солдатам противника, находящимся на земле, и они способны захватить здание с минимумом потерь.

Здоровье и лечение

У солдата, получившего повреждение, уменьшается полоска здоровья. Боец считается легкораненым, если он получил меньше 90 процентов повреждения. Когда оставшееся здоровье бойца составляет менее 10 процентов, он считается тяжелораненым и теряет способность передвигаться и вести боевые действия. Текущее состояние здоровья определяет скорость передвижения всех единиц, но не влияет на боевые показатели до тех пор, пока боец не получает статус тяжелораненого.

Примечание: можно заставить медицинские подразделения лечить автоматически, отдав команду «Защита».

Армия США



Легкораненые солдаты США автоматически получают лечение, если они находятся недалеко от медицинского вертолёта «Чёрный ястреб» или рядом с полевым госпиталем. Тяжелораненых бойцов можно лечить двумя способами: либо погрузив их в находящийся рядом «Чёрный ястреб», либо выделив раненого бойца и нажав кнопку «Медэвакуация». Получив приказ возвращаться в полевой госпиталь, «Чёрный ястреб» летит туда и, спустя короткое время, все бойцы внутри будут вылечены и готовы вернуться в строй.

ПОДСКАЗКА

Кто может лечить

Армия США — Медицинский вертолет «Чёрный ястреб»; полевой госпиталь

Тактическая группа Коготь — Нано-волновой лечебный центр

Консорциум — БММ-1; лагерь военнопленных

Консорциум



Легкораненые солдаты консорциума автоматически лечатся, если они находятся поблизости от машины БММ-1, либо лагеря военнопленных. Тяжелораненые бойца автоматически подбираются, когда к ним подъезжает БММ-1. Кроме этого, можно выделить солдата и нажать кнопку «Медэвакуация». Возвращённый в лагерь военнопоенных солдат обменивается на эквивалентную сумму, которую можно потратить на создание новых бойцов.

Тактическая группа Коготь



Все солдаты группы Коготь носят нано-костюмы, содержащие целый комплекс систем для лечения и нормализации функций организма. Однако эта технология требует больших затрат энергии, которая дистанционно передается в виде энерговолн. Чтобы вылечить раненого солдата группы Коготь, выберите нановолновой лечебный центр и нажмите кнопку «Послать исцеляющую нано-волну», указав на карте зону лечения. Кроме этого, солдат будет получать лечение автоматически, если он находится рядом с лечебным центром.

Ремонт техники



До тех пор, пока «здоровье» транспортного средства больше нуля (когда оно достигает нуля, средство уничтожается), вы можете его отремонтировать в подходящем ремонтном центре. Чтобы отремонтировать повреждённую технику армии США, выберите её и нажмите кнопку «Медэвакуация» (или щёлкните правой кнопкой на ремонтном цехе). К повреждённому средству вылетит ремонтный вертолет HRMH-92 «Ангел». Вертолет подбирает повреждённую технику и доставляет её в ремонтный цех. Другой способ отремонтировать — отправить повреждённую технику к ремонтному центру.

Для ремонта повреждённого техсредства тактической группы Коготь или Консорциума, выделите технику, и нажмите кнопку «Медэвакуация». В зависимости от вашей фракции, появится либо ремонтный V22, либо ремонтный хаммер, который эвакуирует повреждённое мехсредство с поля боя. Помимо этого, вы можете отдать приказ повреждённой технике двигаться к точке взлета/посадки вертолетов, либо к приземлившемуся ремонтному V22 (консорциум), либо центру ремонта и логистики, либо припаркованному ремонтному хаммеру (группа Коготь). Летательные средства автоматически ремонтируются в промежутке между миссиями. Для ремонта вертолетов их нужно посадить рядом с ремонтным подразделением или строением.

На месте большинства уничтоженных механизированных единиц остается персонал — водители/пилоты. Они способны передвигаться как обычные солдаты, только медленнее, но не могут вести боевых действий. Доставив своего водителя/пилота в штаб, вы получите $250. Кроме этого, вы можете захватывать в плен гражданский персонал противника.

ПОДСКАЗКА

Подразделения/здания, осуществляющие ремонт

Армия США — Ремонтный вертолет «Ангел»; Ремонтный цех

Тактическая группа Коготь — Ремонтный Хаммер; Центр ремонта и логистики

Консорциум — Ремонтный V22; Точка взлёта-посадки вертолётов

ВАША БАЗА

Строительство базы

Чтобы иметь возможность создавать новые подразделения, вы должны построить базу. Каждое здание базы имеет свое назначение либо позволяет создавать определённые типы боевых единиц. Для постройки некоторых зданий вы должны выполнить предварительные требования, например, наличие другого типа здания.

ПОДСКАЗКА

Строительные подразделения

Армия США — Экскаватор

Тактическая группа Коготь — Строительный дрон

Консорциум — Строительный вертолёт Ми-17

Чтобы построить здание, выберите строительное подразделение (экскаватор армии США, дрон тактической группы Коготь, либо строительный вертолет Ми-17 консорциума), затем нажмите кнопку одного из типов зданий. Перемещайте здание по карте, пока изображение не станет зелёным, после чего нажмите левую кнопку, чтобы построить здание. Если курсор отображается красным цветом, значит, вы не можете построить в этом месте. После завершения строительство здание готово выполнять свои функции.

Можно приказать нескольким строительным единицам помочь в строительстве здания, что значительно увеличивает скорость постройки. Если вы убираете строительную единицу до окончания строительства либо строитель уничтожен, процесс постройки замораживается. Позднее вы сможете продолжить строительство с того момента, на котором оно было прекращено. Незаконченное строительство можно совсем отменить, и получить обратно потраченные на строительство средства.

Примечание: вы можете отдать строителю приказ построить несколько зданий, удерживая Shift, в то время, как отдаются приказы на строительство.

ПОДСКАЗКА

Почему я не могу построить?

Выбрав здание, которое вы решили поострить, вы увидите контур здания и зеленый или красный образ здания. Если образ зеленый, вы можете щелкнуть левой кнопкой на поле, чтобы разместить здание в этом месте, но если образ красный, здание нельзя построить по одной или нескольким причинам:

- Вы можете строить только на плоской поверхности
- Вы не можете строить на месте других зданий
- Нефтяные вышки должны располагаться поверх нефтяных месторождений
- Вы можете строить только на известных областях карты
- Консорциум может строить здания только рядом с другими зданиями (за исключением нефтяной вышки)
- Группа Коготь может строить только рядом с командным центром и центром планирования операций
- Полевой лагерь военнопленных тактической группы Коготь и нано-волновой лечебный центр являются пристройками к казармам и центру управления «ШТОРМ» соответственно, и для того, чтобы их можно было построить, рядом с «родительскими» зданиями должно быть достаточно свободного места. Если места не достаточно, кнопки для строительства этих надстроек выключены.

Энергопотребление

Для нормального функционирования базам **армии США** требуется определённое количество электроэнергии. Для получения электроэнергии вы можете строить полевые генераторы.

Консорциуму (в режиме подполья) не требуется энергия, но здания должны строиться лишь вблизи других зданий. После выхода из подполья Консорциуму требуется энергия, которую можно получать, строя реакторы «Токамак».

Базы **тактической группы Коготь** могут функционировать без дополнительных источников энергии, но их здания должны строиться в непосредственной близости к центру планирования операций и командному центру.

Усовершенствование зданий и подразделений

Усовершенствования становятся доступны в зданиях. Также как и подразделения, усовершенствования стоят денег и требуют выполнения определенных условий. Существует три типа усовершенствований:

- **Усовершенствования подразделений:** Эти усовершенствования применяются либо к отдельному типу подразделений (например, усовершенствуются все танки M1A2 «Абрамс»), либо к целой группе подразделений (например, все виды самолетов). Усовершенствования являются постоянными, и применяются ко всем существующим единицам соответствующего типа, а так же ко всем, которые будут построены позднее.
- **Усовершенствования зданий:** Эти усовершенствования, как правило, влияют на здания, в которых они производятся, но в некоторых случаях, усовершенствуются все здания данного типа. Обычно усовершенствования улучшают защитные параметры здания.
- **Технологические усовершенствования:** Львиная доля технологических усовершенствований разрабатывается в командном центре игрока и открывает часть дерева технологий (уровни DEFCON для армии США, подполье/выход из подполья для консорциума и технологии Щит и Дрон для группы Коготь). Другие технологии воздействуют на экономическое состояние в игре.

Статус готовности (армия США)

Уровни DEFCON являются усовершенствованиями статуса готовности командного центра для армии США. В начале игры, статусом командного центра является DEFCON 3, что дает доступ к ограниченному набору зданий и базовых типов подразделений. При наличии достаточного количества средств и выполнении предварительных условий, вы можете усовершенствовать статус до DEFCON 2 а затем и DEFCON 1, что даст возможность использовать более мощные подразделения и средства.

Статус скрытности (консорциум)

Статус скрытности — подполье или выход из подполья — для консорциума определяется в командном центре. В начале игры, статус консорциума — подполье, что позволяет использовать ограниченный набор зданий и типов подразделений.

При наличии достаточного количества средств и выполнении предварительных условий, вы можете сменить статус скрытности на выход из подполья. Это даёт доступ к более мощным типам подразделений и более продвинутым усовершенствованиям.

Технологический статус (тактическая группа Коготь)

Технологический статус ТГК определяет, какие типы боевых единиц и какие усовершенствования вам доступны. В начале игры технологический статус ТГК установлен в «полевой», что даёт доступ к очень ограниченному количеству типов зданий и подразделений.

При наличии достаточного количества средств и выполнении условий для усовершенствования, вы можете развить статус до «технология Щит» и/или «технология Дрон», что позволит вам использовать продвинутые типы боевых единиц и усовершенствований.

Ремонт зданий

Вы можете отремонтировать повреждённое (или не до конца построенное) здание, выбрав строительное подразделение и нажав правую кнопку мыши на повреждённом здании. Если отдать строителю команду «Защита», он будет автоматически ремонтировать все повреждённые здания, находящиеся в зоне защиты, начиная с тех зданий, которые расположены ближе к центру зоны.

Продажа зданий

Если какое-то здание вам больше не нужно, если вы не сможете защитить от вражеских атак, или оно препятствует строительству другого здания, вы всегда можете продать его. Проданное здание принесет вам половину начальной стоимости своей постройки. Повреждённые здания, в зависимости от уровня повреждений, принесут ещё меньше денег.

ПОДСКАЗКА

> После продажи здания строительный дрон тактической группы Коготь вновь становится доступным.

ФИНАНСЫ

Финансы необходимы для строительства подразделений и зданий. Крепкая экономика — ключевой аспект победы, особенно в многопользовательской игре.

Существует несколько способов заработать деньги:

Военнопленные — одним из способов получить деньги, является захват военнопленных. Более подробно это описано в разделе «Военнопленные» на стр.22.

Нефть — Разработка месторождений является самым быстрым и простым способом увеличить денежные ресурсы. Постройте нефтяную вышку над месторождением, невдалеке постройте нефтезавод. Завод произведет нефтевоз, который будет автоматически забирать нефть с вышки и доставлять ее на завод.

Банки — пошлите своих пехотинцев захватить банк. Захваченный банк будет автоматически приносить вам определённое количество средств.

Гражданский персонал — Вы получаете деньги за возвращение гражданского персонала — пилотов сбитых самолетов и вертолётов, водителей уничтоженных машин, и служащих, покинувших разрушенные здания — в свой штаб. Гражданские лица автоматически останавливаются и сдаются, когда попадают в область обстрела

вражеских наземных подразделений. Кроме этого, они очень медленно передвигаются, так что возможно, имеет смысл эвакуировать их с помощью наземных или воздушных транспортных средств.

ПОДСКАЗКА

Нефть является исчерпаемым ресурсом — так что к моменту, когда она закончится, у вас должны быть другие источники доходов.

Военнопленные



Тяжелораненые вражеские солдаты и гражданский персонал противника может быть захвачен в плен, что немедленно приносит вам денежное вознаграждение. Если, кроме этого, у вас имеется тюрьма, пленники будут регулярно приносить вам дополнительные средства.

Лишь определенные типы солдат (морские пехотинцы, спецназовцы, бойцы тактической группы, автоматчики и снайперы) могут захватывать пленников.

Захватить пленников можно двумя способами: нажав правой кнопкой на вражеском персонаже, в момент, когда у вас выбран подходящий пехотинец, либо нажать кнопку «Захват» и затем щёлкнуть левой кнопкой на карте. Все солдаты, находящиеся в указанной зоне, будут захвачены в плен.

Вы можете приказать своему подразделению захватывать пленников в нескольких зонах по очереди. Для этого удерживайте кнопку Shift в нажатом состоянии, в то время, как щёлкаете левой кнопкой на карте.

ПОДСКАЗКА

Кто может захватывать пленников

Захватывать в плен могут лишь легкие пехотинцы, вооруженные стрелковым оружием:

Тактическая группа Коготь — Боец тактической группы; Тяжёлый снайпер

Армия США — Морской пехотинец; Боец специального назначения; Снайпер

Консорциум — Автоматчик; Боец в оптическом камуфляже

До десяти военнопленных автоматически доставляется и содержится внутри тюремного здания (полевой госпиталь, полевой лагерь для военнопленных или полевой разведцентр). Каждый пленник автоматически приносит $50 каждые 10 секунд.

Вы можете допросить пленника, содержащегося в тюрьме, это откроет для вас часть карты, но данный пленник будет потерян.

Полностью заполненная (10 пленников) тюрьма приносит вам почти столько же денег, сколько и нефтяное месторождение, кроме того, она является неисчерпаемым ресурсом. Игрок, который лучше сможет использовать этот человеческий ресурс, получит преимущество в долгом противостоянии.

БОЙ

Разумеется, сердцем игры Act of War: Шок и Трепет является бой. Каждый тип подразделения на поле боя использует свои возможности, и для успеха вам нужно мудро использовать комбинации этих возможностей.

Чтобы приказать подразделению атаковать врага, нажмите кнопку «Атака» и укажите цель — подразделение или здание — для атаки, либо просто нажмите на цели правую кнопку мыши.

Если вы хотите, чтобы ваше подразделение передвигалось в агрессивном режиме, — то есть, атакуя всех соперников, попадающих в зону видимости, вы можете применить команду «Атака» для определенной точки на карте — ваш отряд будет двигаться к этой точке, атакуя всех врагов, которых встретит по пути. Таким образом, он либо доберётся до указанной точки, либо геройски погибнет в бою...

Если, передвигаясь куда-то, ваше пехотное подразделение подвергается атаке вражеского подразделения, самым быстрым и простым способом приказать ответить на огонь, является приказ «Стоп». Получив этот приказ, подразделение прекращает движение и немедленно открывает огонь по самому близкому / наиболее опасному вражескому подразделению

Некоторые типы боевых единиц имеют специальные возможности, например, возможность стрелять на ходу, использование снайперского прицела, и устроение засад. Для полного списка специфичных для определенных типов возможностей, обратитесь к разделу «Специальные возможности» на стр.25.

Область обзора/Скрытность

Чтобы подразделение могло атаковать врага, оно должно его видеть. Каждый тип боевых единиц имеет свой радиус видения, за пределами которого он не может видеть цель. Область обзора подразделения может быть ограничена зданиями, другими подразделениями, деталями рельефа и другими препятствиями. Цели, находящиеся в невидимой части области обзора могут быть обстреляны только непрямым огнем.

Подразделения с возможностью скрытного передвижения находятся вне зоны видимости до тех пор, пока не открывают огонь. Некоторые высокопрофессиональные типы пехотинцев могут ползать, что даёт им ограниченную скрытность, до тех пор, пока они не атакуют либо не окажутся в непосредственной близости от вражеского подразделения. Кроме этого, скрытные подразделения могут быть обнаружены подразделениями со специальной возможностью обнаружения скрытых противников.

Подразделения, находящиеся внутри зданий (см. раздел «Прикрытие/здания» на стр. 15), имеют 360-градусный сектор обзора, вне зависимости от того, какое окно они используют. Тем не менее, они не могут видеть через соседние здания.

Опыт

Убивая солдат противника и захватывая пленников, ваши подразделения получают опыт. С ростом опыта, увеличивается здоровье и повреждения, наносимые при атаке. Каждое подразделение может получить до трёх воинских званий.

ПОДСКАЗКА

С получением опыта бойцы получают увеличение здоровья.

Стрельба по своим

Если случайно вы убьете одного из своих бойцов, вы будете оштрафованы на $200.

Авиаудар



Авиация становится доступной после того, как вы построили пункт управления авиацией (Авиационная база управления для армии США, Авиадиспетчерская для консорциума и тактической группы Коготь). С помощью авиации можно наносить бомбовые удары по противнику. Чтобы нанести авиаудар, выберите самолёт в панели управления авиацией, либо непосредственно, выбрав пункт управления авиацией. Затем выберите точку на карте, куда хотите нанести авиаудар.

На мини-карте появится динамическая линия, идущая от пункта управления авиацией до целевой точки. Эта линия показывает полётный курс вашего самолета. Этот путь нельзя изменить, но вы можете построить несколько пунктов управления в разных местах карты — самолёт будет вылетать с ближайшего к цели пункта.

В во время полёта к цели все самолёты (за исключением стелс-бомбардировщика B2) могут израсходовать до половины боезапаса, атакуя попадающиеся им на пути цели.

Вы можете нанести авиаудар несколькими самолетами одного или разных типов. Для этого выберите несколько самолетов в панели управления авиацией, а затем укажите цель. Например, вы можете послать эскорт из нескольких F-15, сопровождающих бомбардировщики B2 или запустить одновременную атаку несколькими YF-23, чтобы одним ударом уничтожить вражескую базу.

В зависимости от типа самолётов и произведенных усовершенствований будут атакованы различные цели.

Если на вашей базе сделано усовершенствование — «радар системы раннего оповещения», вы будете заранее оповещены о приближающемся вражеском авиаударе, а на мини-карте будет показан путь вражеской авиации. Кроме того, вы сможете видеть стелс-самолёты противника.

ПОДСКАЗКА

Система наведения самолётов

Система наведения самолётов наглядно дает понять, какие типы целей будут атакованы разными типами самолётов:

Тактическая группа Коготь
- **RQ-4A Глобальный ястреб** — 2 противотанковые ракеты (после усовершенствования)
- **FA-35 Единый ударный истребитель** — 2 ракеты «воздух-воздух»; 4 управляемые бомбы, эффективные только против зданий

Армия США
- **F-15 Орёл** — 3 ракеты «воздух-воздух»
- **A-10 Громобой** — 4 противотанковые ракеты
- **B2 Призрак** — 8 неуправляемых бомб, эффективные против любой наземной цели в зоне поражения

Консорциум
- **YF-23 Чёрная вдова** — 2 ракеты «воздух-воздух»; 2 противотанковые ракеты; 2 управляемые бомбы, эффективные против зданий (после усовершенствования)

Тактическое оружие

Тактическое оружие является оружием огромной разрушительной силы. Чтобы создавать такое оружие, вы должны сначала построить соответствующие сооружения.

Армия США может запускать тактическую ядерную ракету или более мощную плазменную ядерную ракету из ракетной пусковой шахты «Волверин».

Тактическая группа Коготь может использовать сверхтяжелую гаубицу «Молот» для выстрелов обычными или ядерными снарядами.

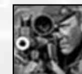
Консорциум использует связь со спутниками «Метеор», чтобы перенаправлять боевые спутники и обрушивать их на землю. С проведением усовершенствования «Эбола» они становятся ещё более смертоносными против пехоты.

Чтобы иметь возможность предотвратить атаку с использованием тактического оружия, ваша база должны быть оснащена системой защиты от тактического оружия, с достаточным количеством зарядов. Системы защиты армии США и консорциума являются стационарными и защищают зону вокруг себя. Защитные дроны ТГК могут быть направлены в то место, где требуется защита.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЗДАНИЯХ И ПОДРАЗДЕЛЕНИЯХ

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

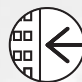




Засада

Большинству солдат-пехотинцев можно отдать приказ устроить засаду среди растительности (кустов, деревьев и т.д.). В режиме засады, бойцы являются частично скрытыми от противника (см. «Область обзора/скрытность» на стр.22). Противник может заметить их только с близкого расстояния либо специальными подразделениями, обладающими способностью обнаруживать скрытого противника, либо в момент, когда бойцы открывают огонь.

В режиме засады ваши бойцы будут атаковать только те подразделения противника, которые подошли на 50 процентов обычного радиуса стрельбы либо на 50 процентов радиуса стрельбы другого вашего бойца, находящегося в засаде. При этом противник получает двойной урон.





Штурм здания

Многие типы пехотинцев могут штурмовать здания, заходя внутрь и занимая позиции внутри. В момент штурма здания, солдаты становятся очень уязвимыми. Если штурмуемое здание уже захвачено противником, произойдет бой внутри здания. Некоторые типы бойцов (тяжёлые снайперы, ракетомётчики, снайперы, гранатомётчики и миномётчики) могут стрелять по зданию снаружи, если им отдан приказ о штурме.

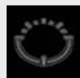
Примечание: В зависимости от типа и количества вражеских солдат, защищающих здание, штурм может быть крайне дорогостоящей и рискованной операцией, ведущей к большим потерям. Если вам нужно просто уничтожить засевшего в здании противника, возможно, лучше просто уничтожить здание танками или артиллерией, либо попытаться проникнуть в здание с крыши, используя транспортный вертолёт. Кроме того, снайперы могут хорошо помочь при подготовке к штурму.

Ползание




Некоторые очень хорошо тренированные пехотинцы могут ползать, получив соответствующий приказ. Ползание даёт им ограниченный бонус скрытности (см. «Область обзора/скрытность» на стр.22), но в то же время, скорость передвижения в таком режиме снижается наполовину. Ползущие пехотинцы могут служить отличными наблюдателями. Ограниченная скрытность бойца длиться до тех пор, пока либо боец не атакует соперника, либо не оказывается рядом с вражеским бойцом. Кроме того, подразделения, умеющие обнаруживать скрытого противника, также обнаруживают ползущих бойцов, попадающих в их область обзора.

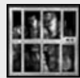
Снайперский огонь по зданию

Снайперы, получив соответствующий приказ, способны издалека стрелять по врагу, прячущемуся в здании. Если при наведении на здание, курсор изменяется на курсор атаки, значит, в здании есть враги. Но это не всегда означает, что вы можете вести по ним снайперский огонь.

Если снайпер видит противника внутри здания, он при выстрелах наносит обычный урон — для снайпера защита здания не является помехой.

Захват

Бойцы-пехотинцы, вооружённые ручным оружием (морские пехотинцы, спецназовцы, бойцы тактической группы, автоматчики, снайперы, бойцы в оптическом камуфляже) могут захватывать тяжелораненых солдат противника, а также его гражданский персонал. Получив приказ захватить пленников, боец движется к обозначенному противнику и захватывает его в плен (см. раздел «военнопленные» на странице 22).

Сменить/добавить оружие



Некоторым бойцам можно отдать приказ сменить или добавить оружие, если до этого они были безоружны. Это постоянная модификация, которая стоит денег. Оружие добавляется/изменяется аналогично усовершенствованиям: выбираете солдата и щёлкаете левой кнопкой на новом оружии в панели действий, чтобы купить его. Изменение вооружения солдата может влиять на некоторые специальные способности, так что менять оружие следует с осторожностью.

ПОДСКАЗКА

Типы боевых единиц, которым можно сменить оружие

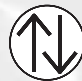
Тактическая группа Коготь

- **Страйкер** — Можно изменить его назначение от обычного средства перевозки пехоты, добавив тяжёлую реактивную установку для непрямого огня, либо тяжёлую противотанковую пушку.

Консорциум

- **Автоматчик с АК-74** — Можно поменять его оружие на либо на противотанковое ружьё РПГ-7, либо на миномет ММ1.
- **Нефтевоз «Урал»** — Может быть оснащен взрывчаткой, что превращает его в передвижную бомбу.

Изменение режима стрельбы



Некоторым боевым единицам можно изменить режим стрельбы. Это переключение потребует пары секунд, в течение которых подразделения оказывается очень уязвимым. Изменение режима стрельбы осуществляется аналогично усовершенствованию: выбираете подразделение и нажимаете левую кнопку мыши на новом режиме стрельбы в панели действий. Изменение режима стрельбы является бесплатной операцией и может производиться неограниченное количество раз.

ПОДСКАЗКА

Подразделения, которые могут изменять режим стрельбы

Тактическая группа Коготь

- **ШТОРМ** — Переключается с противотанковых ракет на пулемёт Гатлинга, эффективный против пехоты.
- **UGCV роботанк «Спиннер»** — Может стрелять из противотанковой пушки, зенитной пушки, а также дистанционно управлять дронами-камикадзе.

Консорциум

Два подразделения, ведущих непрямой огонь, не могут непосредственно изменять режим стрельбы, но, поскольку у них уходит пара секунд на изменение с режима движения (невооружённого) на режим стрельбы (не могут двигаться), вам необходимо вручную указать им место для развертывания в боевое положение.

- **Минометный танк «Поркупин»** — Не может двигаться в режиме навесного огня (турель), ограниченная способность к ведению огня в режиме передвижения.
- **Пиранья** — Не может стрелять в режиме передвижения, не может двигаться в режиме стрельбы.

Стрельба в движении



Все механизированные средства, оснащенные оружием, за исключением артиллерии, автоматически открывают огонь по всем замеченным противникам, даже в движении. Скорее всего, они будут атаковать ближайшего противника, если только эта цель не считается безвредной. Чтобы заставить атаковать определённую цель, вам нужно вручную указать её, отдав приказ «Атака» (см. «Бой» на странице 22).

Лечение пехотинцев




Лечить пехотинцев можно тремя способами, в зависимости от выбранной фракции и от типа подразделения (см. раздел «Здоровье и лечение» на стр.16).

Некоторые здания и подразделения окружены зоной лечения. Для транспортных средств, эта зона включена только тогда, когда средство стационарно и находится на земле. Любой раненый пехотинец, находящийся в этой зоне, будет вылечен.

Вы можете эвакуировать тяжелораненых солдат США в полевой госпиталь. Спустя короткое время пехотинцы покидают госпиталь полностью здоровыми.

Солдаты группы Коготь вылечиваются, находясь в области нано-волнового лечения.

Пехотинцы консорциума должны находиться в зоне лечения БММ-1 или двигаться в зону действия полевого лагеря для военнопленных.




Ремонт техники

Ремонтировать технику можно двумя способами, в зависимости от выбранной фракции и от типа подразделения (см. раздел «Ремонт техники» на стр.18).

Некоторые здания и подразделения окружены зоной ремонта. Для транспортных средств эта зона включена только тогда, когда средство стационарно и находится на земле. Любая повреждённая техническая единица, находящаяся в этой зоне, будет отремонтирована.

Вы можете эвакуировать повреждённую технику США в ремонтный цех. Спустя короткое время техника покинет ремонтный цех в полностью отремонтированном состоянии.

У консорциума имеется ремонтный вертолет V22, который ремонтирует всю наземную технику и вертолёты на земле, находящиеся в зоне его действия. Для осуществления ремонта V22 должен находиться на земле.

Техника тактической группы Коготь может быть отремонтирована ремонтным хаммером из центра ремонта и логистики. Для проведения ремонта хаммер должен быть развернут стационарно.




Перевозка пехоты

В некоторые виды техники вы можете погрузить солдат-пехотинцев (см. «Вход в здания и погрузка в транспортные средства» на стр.15). Транспорт, в зависимости от типа, может иметь до 8 погрузочных мест. Находясь внутри транспортного средства, солдаты теряют все свои специальные способности и не могут атаковать, хотя и пользуются защитой транспорта. При уничтожении транспорта, погруженные солдаты автоматически эвакуируются из него.

Обычные пехотинцы занимают одно посадочное место, но боец «Корнет» консорциума и миномётчик армии США требуют два места.




Перевозка пехоты/техники

Некоторые виды транспорта могут принимать как пехоту, так и технику и перевозить их (см. «Вход в здания и погрузка в транспортные средства» на стр.15). Транспорт, в зависимости от типа, может иметь до 8 погрузочных мест. Находясь внутри транспортного средства, солдаты и техника теряют все свои специальные способности и не могут атаковать, хотя и пользуются защитой транспорта. При уничтожении транспорта, погруженные подразделения автоматически эвакуируются из него.

Техника занимает от двух до четырех посадочных мест, в зависимости от типа.



Обнаружение скрытого противника

Некоторые подразделения способны обнаруживать скрытого противника, находящего в области обзора (см. «Область обзора/ Скрытность» на стр.22). Противник, находящийся в области обзора такого подразделения, теряет свой статус скрытности, но, выйдя за пределы зоны обзора, он восстанавливает свою скрытность и остаётся скрытым до тех пор, пока не откроет огонь или не получит повреждение.

ПОДСКАЗКА

Подразделения, которые могут обнаруживать скрытого противника

Тактическая группа Коготь — «Глобальный ястреб» RQ-4A; Багги; Ремонтный хаммер; ШТОРМ (после усовершенствования); Часовая турель

Армия США — Патрульный хаммер; элитный боец специального назначения; турель ADATS

Консорциум — БРМ «Феннек»; ЭМ турель



Возможность раздавить пехоту

Все виды наземной техники могут давить пехотинцев. Просто отдайте приказ технике двигаться прямо на вражеских пехотинцев. Техника автоматически объезжает своих солдат, но раздавит военнопленных, если вы невнимательны. Проезжая по телам вражеских пехотинцев, вся техника, исключая тяжелые машины (такие, как тяжелые танки), замедляет ход.




Непрямой огонь

Артиллерия может стрелять за пределы собственной зоны видимости, если только цель находится в зоне видимости другого дружественного подразделения.
Вы можете отдать приказ артиллерийскому подразделению стрелять за пределы зоны видимости. Чтобы сделать это, нажмите кнопку «Атака зоны», затем, указать на желаемую точку. Подразделение будет стрелять по этому месту до тех пор, пока вы не отдадите другой приказ. Будьте внимательны, непрямой огонь может нанести урон вашим собственным подразделениям, если они находятся в зоне огня.



Повреждения от взрывов

Ряд подразделений, обладающих мощной огневой силой, наносят урон не только выбранной цели, но и всем подразделениям, находящимся на небольшом расстоянии от цели. Повреждение наносится любым подразделениям (и своим, и чужим). Величина повреждения чуть меньше на границе этой зоны.



Повреждения от больших взрывов

Ряд подразделений, обладающих особенно мощной огневой силой, наносят урон от взрыва на большой площади вокруг цели. Повреждение наносится любым подразделениям (и своим, и чужим). Величина повреждения чуть меньше на границе зоны взрыва.



Скрытность

Скрытые подразделения являются невидимыми для большинства противников. Они остаются невидимыми до тех пор, пока они не предпримут какие-нибудь агрессивные действия (откроют огонь, переедут пехоту, осуществят захват в плен и т.д.). Кроме того, статус скрытности утрачивается, если скрытые подразделения попадают в область обзора подразделения, способного обнаруживать скрытого противника (см.

«Область обзора/Скрытность» на стр.22).

Будучи обнаруженным, подразделение не сразу может снова восстановить скрытый статус. В течение промежутка времени перед вхождением в скрытое состояние, подразделение не должно предпринимать агрессивных действий, получать повреждения, или попадать в зону обзора вражеского подразделения, могущего обнаруживать скрытого противника.



Выстрелил и забыл

Подразделения с оружием типа «выстрелил и забыл» имеют большое преимущество перед обычными подразделениями, поскольку их снаряды являются самонаводящимися, т.е. они автоматически наводятся и попадают в свою цель. Кроме того, это означает, что, выстрелив, подразделению не нужно держать цель в области обзора. Например, ракетомётчик армии США, выпустив ракету по цели, может вернуться под прикрытие бронированного транспорта. Выпущенная им ракета А-10 сама найдёт свою цель, даже если самолёт, являющийся целью, был сбит ещё до этого.



Беспилотные аппараты/Дроны

Дроны не содержат внутри водителей и пилотов. При уничтожении дронов, на поле боя не остается гражданского персонала, который противник мог бы взять в плен.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Эффективны против

Ряд подразделений более эффективно действует против определённого вида целей. Пиктограммы, используемые для описания подразделений на следующих страницах, обозначают, против каких целей эффективно подразделение.

ЦЕЛЬ	ЭФФЕКТИВНЫ ПРОТИВ	ОЧЕНЬ ЭФФЕКТИВНЫ ПРОТИВ
Все летательные аппараты (самолёты и вертолёты)		
Вертолёты		
Бронированная техника		
Пехота		
Техника		
Здания		
Тактическое оружие		

Пентагон и Белый Дом: столкновение на почве борьбы с терроризмом

Слухи не утихают; европейские союзники проявляют осторожность

ВАШИНГТОН, ОКРУГ КОЛУМБИЯ – По данным неназываемых источников Пентагона, президент дал приказ на создание элитного антитеррористического подразделения, имеющего все полномочия вести борьбу с террористами в любой точке мира, невзирая на международные соглашения.

Подтверждение данного факта ознаменует начало нового этапа участия США в кампании по борьбе с терроризмом. Если вспомнить историю, то даже во времена холодной войны все секретные группы выполняли свои действия в рамках правил и стандартов, установленных ООН.

Из высказывания официального лица Пентагона, пожелавшего остаться неизвестным: «Имея такое прикрытие, солдаты спецотрядов будут действовать безнаказанно, это может нарушить существующий порядок подчинённости, подорвать всю цепь командных инстанций, которая лежит в основе современной армии.»

Хотя детали программы по созданию элитной группы до конца не разработаны, есть предположение, что подобные антитеррористические отряды уже действуют на территории Европы.

После недавних терактов, совершённых в Цюрихе и Каракасе, интерес к кампании по борьбе с терроризмом достиг своего пика. (Вчера федеральное агенство по чрезвычайным ситуациям сообщило об окончании расследования по факту взрыва на нефтеперерабатывающем заводе, произошедшего месяц назад в Хьюстоне и дало определение случившемуся – «промышленная авария».)

Чиновники из Белого Дома продолжают отрицать существование антитеррористических подразделений. Дело дошло до того, что некоторые представители западного крыла даже потребовали объяснений у Пентагона за подобные утверждения.

«Пентагон давно добивается увеличения федерального фонда, – заявил один из чиновников, – Мы пошли им навстречу – поддержали их просьбу, и сейчас Палата Общин и Сенат рассматривают положение о принятии билля об ассигнованиях. Но, несмотря на конкретную поддержку с нашей стороны, некоторые фракции Пентагона всё ещё хотят утвердить свое превосходство... по правде говоря, полные амбиций, они желают играть партию первой и единственной скрипки.»

Реакция стран Международного Альянса на создание элитной группы не получила широкой огласки. Но на встрече Европейских стран-союзников, имевшей место на прошлой неделе в Милане, официальные представители поддержали намерение США начать антитеррористическую войну. В своем выступлении премьер министр Нил Филпотт говорил об Америке и Британии как о «великих союзниках, которые в эти страшные вероломные времена плечом к плечу встали на поддержку друг друга в антитеррористической борьбе.» Участники встречи избегали открытого обсуждения подробностей сложившейся ситуации, хотя неофициально многие выступили за создание элитной группы. Исторически сложилось так, что Европейский Союз всегда более активно вёл борьбу с террором. Поэтому секретные подразделения уже давно действуют на территории Европы. Например, спецотрядам из Франции предоставлена такая свобода действий, которую американские военные даже представить себе не могут.

Именно эту разницу положений Пентагон, судя по его источникам, настаивает сохранить. «Разве мы можем называться свободным и открытым обществом, если позволяем допускать подобные уловки?» – задал вопрос один из чиновников.

Представители правительства высказали свое неверие подобным утверждениям. Но один из чиновников выразил своё мнение, сказав: «Пентагон более чем кто-либо иной заинтересован сохранить все свои секреты в тайне. И не нужно обманываться – кое-кто, вне всякого сомнения, пытается получить политический вес.»

ТАКТИЧЕСКАЯ ГРУППА КОГОТЬ

Тактическая группа Коготь является элитным тактическим подразделением, включающим в свой состав все виды войск, составляющие вооружённые силы США. Тактическая группа является ударным подразделением — в отличие от всякого рода шпионских организаций — её назначением является ответ на любую агрессию в любой точке земного шара в течение 24 часов.

Под руководством майора Джейсона Рихтера, подчиняющегося непосредственно Белому Дому, ТГК получила доступ к экспериментальному высокотехнологичному оружию и данным, находящимся за пределами досягаемости обычных войск.

В бою подразделения ТГК полагаются на скорость и гибкость больше чем на грубую огневую мощь. Хороший командир ТГК гораздо больше, чем командиры армии США и консорциума, должен заботиться о минимизации потерь среди своих бойцов.

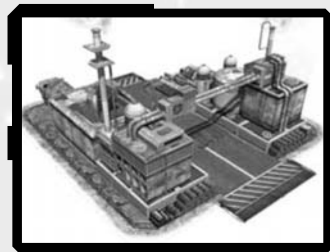
ЗДАНИЯ

СТАНДАРТНЫЕ



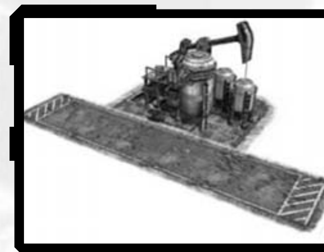
Штаб тактической группы Коготь

Основной командный центр, производящий строительные дроны и разрабатывающий технологические усовершенствования «Щит»/«Дрон», и усовершенствование «Взлом банковских счётов».



Нефтезавод

Пункт сбора нефти и центр управления нефтевозами.



Нефтяная вышка

Строится над нефтяным месторождением. Выступает источником сырья для нефтевозов.



Центр планирования операция (ЦПО)

Требуется для строительства многих дополнительных строений. Является производителем строительных Дронов. Позволяет осуществлять усовершенствование «Усиление защитной структуры».



Казармы

Тренировочный центр пехотинцев. Позволяет создавать бойцов тактической группы и тяжелых снайперов. Требуется для строительства полевого разведывательного центра, а также для таких усовершенствований, как «тренировка с учебным снаряжением» и «устройство запуска роботов-шпионов».



Транспортный командный центр

Центр подготовки подразделений легкой техники. Позволяет создавать RAH66 «Команч», БТР «Страйкер», и багги. Позволяет проводить усовершенствование для багги — оснащение пусковой установкой «Стингер», превращая, таким образом, багги в средство ПВО, и усовершенствование для «Команча» — оснащение противотанковыми ракетами «Хэлфайр», что позволяет использовать их против танков противника.



Полевой разведывательный центр

Является надстройкой для казарм. Может содержать до 10 военнопленных и получать за это регулярное финансирование. Позволяет допрашивать пленников, чтобы открывать области на карте.



Часовая турель

Защитная пулеметная турель. Может быть усовершенствована до противотанковой или противовоздушной часовой турели.

ШТОРМ



Центр управления «ШТОРМ»

Здание системы «Шторм» (электронная система защиты мобильной пехоты) позволяет строить и усовершенствовать подразделения, использующие систему «Шторм». Позволяет проводить усовершенствование миллиметрового радара, которое позволяет обнаруживать скрытые подразделения врага, а также позволяет строить нано-волновой лечебный центр.



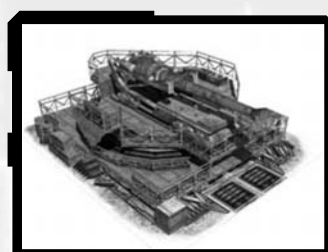
Центр ремонта и логистики

Командный центр, в котором создаются тяжёлые транспортные конвертопланы V44 и ремонтные хаммеры. Может быть усовершенствован, что даёт V44 способность обнаруживать скрытого противника.



Нано-волновой лечебный центр

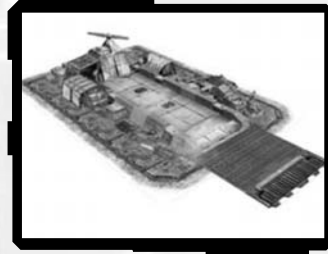
Является дополнением к центру управления «Шторм». Лечит пехотные подразделения на расстоянии. Является единственным медицинским устройством ТГК. Строительство и использование этого центра обходится дорого, хотя он очень эффективный и не требует присутствия специальных медицинских эвакуаторов. Может быть усовершенствован —оборудован антенной высокоплотной передачи нано-волн, что увеличивает область его лечебного воздействия.



Сверхтяжёлая гаубица «Молот»

Может быть развернута для стрельбы ядерными тактическими зарядами либо термоядерными зарядами с красной ртутью после того, как вы произвели усовершенствование «Технология термоядерных зарядов с красной ртутью».

ДРОН



Центр управления роботанками «Спиннер»

Командный центр ТГК, дистанционно управляющий роботанками «Спиннер». Позволяет проводить усовершенствования «Радар обнаружения артиллерии» и система скрытности роботанков.



Авиадиспетчерская

Служит командным центром для дронов «Глобальный Ястреб» и единых ударных истребителей FA-35. Дает доступ к таким усовершенствованиям, как радар раннего оповещения и оснащение глобальных ястребов ракетами «Хэлфайр».



Бот противоракетной обороны

Командный пункт, в котором создаются и управляются противоракетные дроны системы обороны противотактической обороны. Открывает усовершенствования: система оповещения о ракетной угрозе и улучшения скорости и радиуса действия противоракетных ботов.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ТАКТИЧЕСКОЙ ГРУППЫ КОГОТЬ

ГРАЖДАНСКИЙ ПЕРСОНАЛ



Бесполезны без своей техники, но приносят доход при возвращении на базу. Помните, что гражданский персонал очень медленно передвигается и легко может быть захвачен противником — поэтому по возможности стоит использовать для возвращения гражданского персонала бронетехнику или даже тяжёлые транспортные V-44.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения	Н/Д	Н/Д

СТРОИТЕЛЬНЫЙ ДРОН



Используется для постройки зданий. При завершении строительства остается внутри здания и не может использоваться до тех пор, пока здание не будет продано.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения	Н/Д	Н/Д

НЕФТЕВОЗ



Используется для вывоза нефти с нефтяных вышек.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения	Н/Д	Н/Д

БОЕЦ ТАКТИЧЕСКОЙ ГРУППЫ



Эти бойцы, составляющие основу наземных сил ТГК, были отобраны из всех родов войск вооруженных сил США. Их главная задача — служить глазами и ушами на земле для более мощных подразделений, захват и защита зданий. Немногие другие типы пехотинцев могут составить достойную конкуренцию этим бойцам в условиях городского боя. Вооружены легким стрелковым оружием. Могут быть усовершенствованы, что позволяет им запускать дронов-шпионов.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, военная техника		Запуск роботов-шпионов

ТЯЖЁЛЫЙ СНАЙПЕР



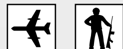
Элитный солдат, вооруженный 35 мм снайперской винтовкой модели 82A1. Является одним из самых желанных типов солдат на поле боя. Его винтовка настолько мощная, что может даже пробивать броню лёгких танков, так что до создания системы ШТОРМ и до противотанкового усовершенствования «Команчей», является основным противотанковым подразделением. Отличается низкой скорострельностью и средней скоростью передвижения.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, военная техника		Н/Д

БАГГИ



Стандартное техническое средство тактической группы для разведки и быстрой атаки. Отличается высокой скоростью, высоким радиусом обзора и системой термовидения, которая позволяет обнаруживать скрытые подразделения врага. Может везти до 2 солдат, оснащено 12.7 мм пулеметом. Одним из главных достоинств является то, что багги может быть оснащено лёгкими ракетами Стингер, что превращает эту технику в высокомобильное подразделение ПВО.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, любые вооружённые наземные подразделения		Н/Д

БТР «СТРАЙКЕР», Т, ПТ, ММ



Представляет собой легкобронированный транспорт широкого применения, который может быть модифицирован и оснащён 105 мм средней пушкой или смертоносным противопехотным минометом. Оснащён не очень мощной броней, передвигается с высокой скоростью, хотя лучше всего, использовать страйкеры в группе (по крайней мере, из 3 или 4 единиц), что делает их наиболее эффективными. Используйте БТР для перевозки бойцов, затем преобразуйте его в противотанковый вариант, или в вариант с миномётом, эффективный против пехоты противника. Адаптируемость — главное оружие ТГК на поле боя.

Примечание: Модификации БТР являются постоянными и не могут быть отменены.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, засады противотанковых расчётов противника		Запуск роботов-шпионов

RAH66 «КОМАНЧ»



Быстрый и скрытный, но в обычном варианте не имеющий вооружения и легко бронированный, вертолет «Команч» как правило, используется для разведывательных задач и для обследования местности перед атакой. Но, будучи модернизированным и оснащенным противотанковыми ракетами, становится невидимым убийцей, быстрым и очень эффективным.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземное ПВО, истребители, элитные пехотинцы, подразделения с системой обнаружения скрытого противника.		Противотанковые ракеты «Хэлфайр II»

ПОДСКАЗКА

Несмотря на то, что Комманч очень эффективен против пехоты, он теряет скрытое состояние после ракетного залпа.

ШТОРМ



Подразделение ШТОРМ (электронная система защиты мобильной пехоты) является прототипом КПМ (кибернетической пехотной машины) — образцом пехотинца будущего: высокоскоростным, оснащённого кевларовой бронёй, способной отражать лёгкие ракеты и пули, экзоскелетом, поддерживающим ношение тяжёлого пулемета, совмещённого с противотанковым ракетомётом. ШТОРМ — идеальное подразделение для войск, использующих тактику «нанести удар и убежать».

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, бронетехника, засады противотанковых расчётов противника		Миллиметровый радар «Шторм» для обнаружения скрытого противника

РЕМОНТНЫЙ ХАММЕР



Данный вид транспорта является самым скоростным наземным ремонтным подразделением, осуществляющим ремонт во время остановок. Ремонтный хаммер можно использовать рядом с линией фронта (позади ваших передовых отрядов, естественно), хотя нужно заботиться о защите его от вражеского огня — он является желанной целью для противника! Кроме того, хаммер может обнаруживать срытого противника, находящегося поблизости. При желании, внутрь можно поместить до двух пехотинцев.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Наземные подразделения ПВО, истребители, пехота		Н/Д

ТРАНСПОРТНЫЙ КОНВЕРТОПЛАН V44



Это самый большой транспортный вертолёт: очень быстрый, обладает средней броней, вмещает до восьми солдат или лёгких машин. Его можно использовать для высадки бойцов и техники в тылу врага, осуществлять экстренную эвакуацию, либо строить ЦПО и турели в тылу противника!

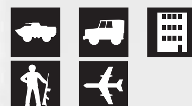
Будьте осторожны: вооружение конвертоплана состоит лишь из двойной мини-пушки, предназначенной для уничтожения пехоты, так что старайтесь по возможности, перед вылетом на вражескую территорию обеспечить эскорт, либо заранее очистить его маршрут с помощью FA35 и глобальных ястребов.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземное ПВО, истребители, элитные пехотинцы		Система обнаружения скрытого противника

UGCV РОБОТАНК «СПИННЕР»



Данный робот является основным боевым танком широкого применения ТГК. Он не требует наличия водителя и является очень мощным в каждом из трёх доступных боевых режимов: в режиме противотанкового боя, в режиме запуска ботов-бомб и в режиме стрельбы ракетами «земля-воздух». Этот робот прекрасно подходит для противостояния любым подразделениям противника. Спиннер — медленное и дорогостоящее устройство, и он не оставляет гражданского персонала в случае уничтожения.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, засады противотанковых расчетов противника		Радар обнаружения артиллерии, позволяющая обнаруживать вражеские подразделения, ведущие непрямой огонь, защитная система «Стелс», которая делает скрытыми боты-бомбы

RQ-4A ГЛОБАЛЬНЫЙ ЯСТРЕБ



Также как и вертолеты «Комманч», дрон «Глобальный ястреб» является скоростным летательным средством, пригодным для разведки и наблюдения. Он имеет большой радиус обзора и способен обнаруживать скрытого противника. Дроны можно модернизировать, оснащая их двумя ракетами «Хэлфайр». В этом случае дроны способны обеспечивать НАП (непосредственную авиа-поддержку).

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземное ПВО, истребители противника		Оснащение ракетами «Хэлфайр»

ПОДСКАЗКА

Осуществив пуск ракеты, этот дрон теряет свое скрытое состояние. Поэтому вам, возможно, придется поменять тактику «ястребов» после того, как вы оснастите дроны ракетами.

ЕДИНЫЙ УДАРНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ FA-35



Данный истребитель-бомбардировщик был разработан для реализации двух целей: получения превосходства в воздухе и осуществления бомбардировок с применением бомб с лазерным наведением. Как истребитель он уступает F-15, но, тем не менее, он в состоянии противостоять воздушной угрозе в достаточной степени, чтобы суметь долететь до цели и сбросить четыре GPS-управляемые бомбы. Этот самолёт способен разрушить вражескую базу, хотя он не имеет системы скрытого полёта и системы постановки активных помех. В связи с этим, следует позаботиться о нейтрализации средств ПВО противника, иначе возможны потери среди этих дорогостоящих самолетов.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
 	Наземное ПВО, истребители противника, системы раннего оповещения противника		Н/Д

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ РОБОТАНК

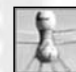


Мобильная система баллистического перехвата оборонительного роботанка способна запускать высокоэффективные скоростные ракеты, чтобы уничтожать снаряды с тактическим оружием противника, летящие к вашей базе. Однако при этом сам роботанк уничтожается.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, любые наземные боевые подразделения	 	Улучшение скорости и дальности действия роботанка

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ, ДОСТУПНЫЕ ТГК

СТАНДА РТНЫЕ



Устройство запуска роботов-шпионов

Любой боец ТГК способен запустить робота-шпиона. Этот робот создаётся в момент выстрела и не может быть уничтожен. Робот-шпион открывает область на карте на 30 секунд и имеет такую же область обзора, как и запустивший его боец. После того, как кончается время действия одного шпиона, вы можете запустить следующего.



Тренировка с учебным снаряжением

Чтобы увеличить количество возможных пленников и выживших членов экипажа из уничтоженной вражеской техники, все пехотинцы проходят подготовку по применению несмертельного оружия, а все единицы боевой наземной техники оснащаются несмертельным оружием.



Усиление защитной структуры (ЦПО)

Все центры планирования операций получают 50% увеличение защитной структуры.



Взлом банковский счетов

Взламывая системы банковской безопасности и получая доступ к счетам, номера которых можно узнать от военнопленных, вы наносите серьёзный удар по финансовому состоянию противника. Каждый раз, когда вы захватываете пленника, со счета противника снимается половина его стоимости.



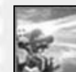
Оснащение «Команчей» противотанковыми ракетами Хэлфайр II

«Команчи» получают возможность стрелять ракетами Хэлфайр II, которые обладают большей скоростью, чем ракеты «Апачей», но наносят меньший урон.



Оснащение багги пусковой системой «Стингер»

Багги получают возможность запускать лёгкие ракеты класса «земля-воздух» «Стингер», таким образом, значительно укрепляя систему ПВО тактической группы Коготь.



Модернизация часовых турелей для стрельбы по танкам

Позволяет успешно использовать часовые турели против танков.



Модернизация часовых турелей для стрельбы по воздушным целям

Позволяет часовым турелям вести огонь по воздушным целям.

ШТОРМ



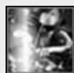
Миллиметровый радар ШТОРМ

Все подразделения типа ШТОРМ получают возможность обнаруживать скрытые вражеские подразделения, попадающие в область их обзора.



Устройство скрытности для V44

Все транспортные конвертопланы V44 приобретают способность скрытного передвижения.



Термоядерный заряд с красной ртутью

Тяжелые гаубицы «Молот» приобретают возможность стрелять термоядерными зарядами с красной ртутью, которые наносят гораздо большее повреждение по сравнению с обычными ядерными зарядами.

ДРОН



Радар обнаружения артиллерии для дронов «Спиннер»

Все дроны «Спиннер» оснащаются радаром обнаружения артиллерии, который обнаруживает летящие ракеты и снаряды. На мини-карте при этом отображается местонахождение артиллерийских подразделений, которые произвели залп в зоне обнаружения.



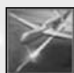
Защитная система «Стелс» для дронов «Спиннер»

Все дроны, запущенные системой «Спиннер», действуют в скрытом режиме.



Радар раннего предупреждения

Когда противник инициирует авиаудар, радар раннего предупреждения сигнализирует об этом. Кроме того, он обнаруживает летательные аппараты, использующие систему «Стелс» (YF23, бомбардировщики B2 и «Глобальные ястребы»).



Оснащение «Глобальных ястребов» ракетами Хелфайр

Все «Глобальные ястребы» оснащаются двумя ракетами типа «воздух-земля» Хелфайр, которые автоматически выпускаются по технике, встреченной ястребом на пути в назначенную точку. Имейте в виду, что, выпустив ракету, ястреб утрачивает свою невидимость.



Антенна повышенной мощности для нано-волнового лечебного центра

Увеличивает зону действия нано-волнового лечебного центра.



Увеличение скорости и радиуса действия оборонительного роботанка

Увеличивает зону, защищаемую оборонительными роботанками, и в два раза ускоряет их передвижение.



Система ракетного предупреждения

Обеспечивает вас информацией о готовящемся ракетном ударе или применении тактического оружия и оповещает, когда это оружие готово к применению.

АРМИЯ США

В игре *Act of War: Шок и Трепет*, термин «Армия США» применяется для обозначения всех подразделений, находящихся под командованием Пентагона: Армии, ВМФ, корпуса Морской пехоты и ВВС. Высокоспециализированная и мощная армия США готова предоставить адекватное противодействие любой угрозе, в любое время, в любой точке планеты.

Если у армии США и есть недостатки, так это нехватка многоцелевых подразделений, которые могут быстро приспособиться к изменяющимся условиям на поле боя — большинство подразделений узкоспециализированы и предназначены для выполнения узкого спектра задач. Тем не менее, истребители F-15 «Орёл» способны обеспечить глобальное превосходство в воздухе, в то время как танки «Абрамс» и самоходные артиллерийский установки «Паладин» являются одними из лучших в своём классе.

СТРОЕНИЯ

ДЕФКОН 3



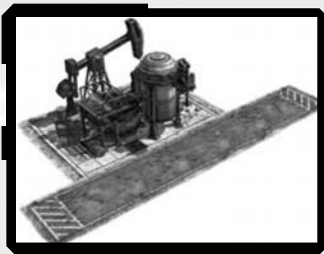
Штаб DEFCON 1,2,3

Основной командный центр, производящий экскаваторы, изменение статуса DEFCON, а также поддержку мировых средств массовой информации.



Нефтезавод

Пункт сбора нефти и место строительства нефтевозов.



Нефтяная вышка

Строится над нефтяным месторождением. Выступает источником сырья для нефтевозов.



Казармы

Тренировочный центр пехотинцев. Позволяет создавать морских пехотинцев, ракетомётчиков, миномётные расчеты, снайперов и элитных спецназовцев. Позволяет проводить усовершенствования «гранатометы M2o3» и «использование несмертельного оружия».



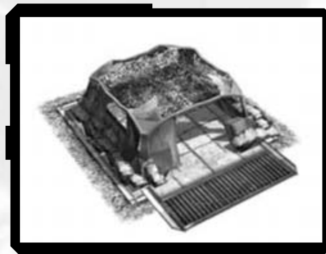
Полевой генератор

Структура, вырабатывающая электроэнергию для зданий и подразделений.



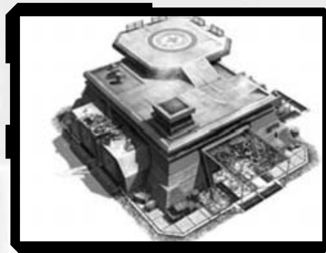
База лёгкой техники

Завод по производству лёгкой техники. Производит хаммеры, «Брэдли», ЗРК «Мститель», и M-113. Позволяет осуществлять такие усовершенствования, как модернизация «Стингеров» «Мстителей» до модели Блок II RMP.



Лёгкое укрытие

Оборонительная структура, вмещающая до четырёх солдат.



Полевой госпиталь

В этом здании ЦРУ допрашивает военнопленных (выясняя жизненно важную информацию о противнике). Здесь же осуществляется лечение солдат, и отсюда высылается медицинский «Чёрный ястреб» для эвакуации тяжелораненых солдат.

ДЕФКОН 2



Турель ADATS

Тяжёлая турель, которая может выстреливать восемь противовоздушных или противотанковых ракет без перезарядки. Когда стрельба не ведётся, турель защищена тяжёлой титановой броней. Эти турели способны обнаруживать невидимые подразделения противника.



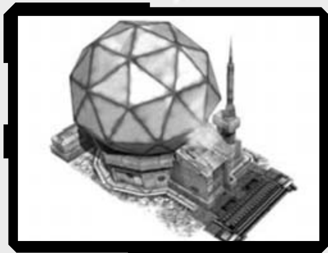
База тяжёлой техники

Завод по производству тяжёлых танков, способный производить «Абрамсы», «Паладины» и РЗСО. Даёт возможность усовершенствовать реактивную броню «Абрамсов» и оснащать РЗСО системой обнаружения артиллерии.



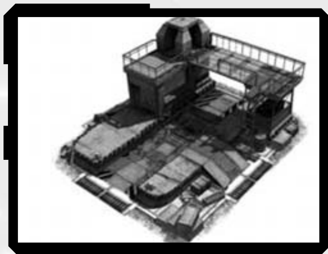
Вертолётная база

Производит «Апачи» и «Чёрные ястребы».



Авиабаза

Авиацентр, используемый для базирования самолетов поддержки наземных частей A10 «Громобой», истребителей F-15 и бомбардировщиков B2 «Призрак». Может быть оснащён системой раннего предупреждения, показывающей приближающиеся авиаудары противника. Установка системы активных помех ALQ-119 делает ваши самолеты менее уязвимыми для ракет противников, а увеличение радиуса действия ракет AIM-120 AMRAAM улучшает боевые показатели истребителей F-15.



Ремонтная база

Завод по производству ремонтных вертолётов HRMH-92 «Ангел». Требуется для разработки увеличения ремонтных ресурсов.

ДЕФКОН 1



Пусковая ракетная шахта «Волверин»

Хорошо защищённая подземная шахта для запуска ракет. Может быть модернизирована для использования технологии плазменного заряда.



Оборонительная пусковая установка «Патриот»

Система запуска противобаллистических ракет, способная перехватывать до четырёх вражеских тактических ракет.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ АРМИИ США

ГРАЖДАНСКИЙ ПЕРСОНАЛ



Бесполезны без своей техники, но приносят доход при возвращении на базу. Помните, что гражданский персонал очень медленно передвигается, и легко может быть захвачен противником — поэтому по возможности стоит использовать для возвращения гражданского персонала бронетехнику или даже вертолёты.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения	Н/Д	Н/Д

ЭКСКАВАТОР



Строительная единица, используемая для постройки зданий.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения		Н/Д

НЕФТЕВОЗ



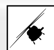
Используется для вывоза нефти с нефтяных вышек.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения		Н/Д

МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ



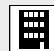
Является основным пехотным подразделением армии США. Хорошо подготовленный и прекрасно вооружённый, он отлично подходит для штурма и обороны зданий. Морские пехотинцы передвигаются с хорошей скоростью, а если вам удастся укомплектовать из них целый взвод, они смогут уничтожать даже низко летящие вертолеты. Они могут ползать, прятаться от противника, устраивать засады и захватывать пленников. Если вы захотите увеличить их огневую мощь, их можно вооружить гранатометами M203.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
 	Наземные подразделения, техника	   	Гранатомет M203 — позволяет пехотинцам выстреливать 40мм гранату из винтовки M16A2 через каждые 5 обычных выстрелов. Очень эффективно действует против групп пехотинцев.

РАКЕТОМЁТЧИК



Боец, вооружённый противотанковым ракетомётом, служит прекрасным средством для уничтожения бронетехники и строений, благодаря использованию самонаводящейся ракеты, позволяющей применять тактику «выстрелил и забыл». Вам нужно заботиться об охране этого бойца от вражеских пехотинцев, хотя, укрывшись в засаде или в здании, этот боец может уничтожить даже тяжело бронированную технику. Ракетомётчики не могут наводить ракету на передвигающиеся пехотные подразделения, и не очень хороши в боях внутри зданий: обычно они уничтожают противника вместе с комнатой, в которой он находится!

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
  	Наземные подразделения, вертолёты, техника	  	Н/Д

МИНОМЁТНЫЙ РАСЧЕТ



Команда специально подготовленных солдат, которые выпускают мины по навесной траектории. Обладают средней зоной поражения. Для установки миномёта требуется время, кроме того, миномётный расчет медленно передвигается, и не может входить в здания из-за размеров своего оружия. Вам следует защищать их, или держать за пределами линии фронта. Очень эффективны для ведения постоянного непрямого подавляющего огня.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, вертолеты, техника		Н/Д

СНАЙПЕР



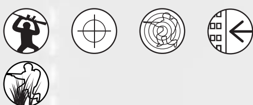
Снайпер является самым метким стрелком армии США. Его характеризует: низкая скорострельность, плохая защищённость, при этом высокая смертоносность. Снайпер с одного выстрела может уложить практически любого пехотинца противника, кроме того, он способен убивать врага, находящегося в здании. Снайпер способен ползать и устраивать засады, что скрывает его от противника. Снайперы отлично подходят для наблюдения (высокий радиус обзора благодаря снайперскому прицелу), захвата пленников, и незаметных операций по уничтожению отдельных целей.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, вертолеты, техника		Н/Д

БОЕЦ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ



Этот боец является элитным пехотинцем армии США, и лучшим из всех подразделений специального назначения. Отлично подготовленный, вооруженный метким и скорострельным автоматом, он идеально подходит для штурма и защиты зданий. Он способен даже эффективно действовать против низко летающих вертолетов. Спецназовец умеет ползать и прятаться, исчезая из области зрения противника. Отлично подходит для наблюдения, захвата пленников и выполнения задач по обнаружению невидимого противника, благодаря своему прибору термовидения.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, техника		Н/Д

ПАТРУЛЬНЫЙ ХАММЕР



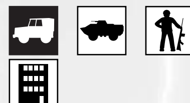
Этот высокомобильный, хотя и легко бронированный внедорожник будущего, является стандартным разведывательным подразделением армии США. Он отличается высоким радиусом обзора, оснащен прибором термовидения для обнаружения скрытого противника. Может перевозить до четырёх бойцов. Патрульные хаммеры не так хорошо подходят для тактики «ударил и убежал», как M113 или «Брэдли», но зато их можно использовать для эскорта основных боевых сил, чтобы они обнаруживали невидимого противника.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения		Н/Д

M2A3 «БРЭДЛИ»



«Брэдли» является превосходной боевой машиной, особенно хорошо пригодной для использования тактики «ударил и убежал» на ранних стадиях игры — для атаки слабо укреплённых позиций противника. Оснащён средней броней, 20-мм пушкой, обладает высокой скоростью. Лучше всего использовать их в составе группы, включающей, по крайней мере, три или четыре машины. Вы можете использовать «Брэдли» для перевозки пехоты вглубь вражеских позиций, что позволяет наносить внезапные удары.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, противотанковые подразделения противника, находящиеся в засаде		Н/Д

«МСТИТЕЛЬ»



Эта машина служит единственной цели: не допускать полётов авиации противника над вашей территорией. Для этого «Мститель» использует свой арсенал ракет «Стингер». Идеально подходит для сопровождения всех наземных подразделений, либо системы ПВО второй линии обороны для защиты базы. Помните: эта машина очень уязвима, поэтому старайтесь хорошо прятать или защищать свои «Мстители».

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Любые наземные подразделения		Оснащение ракетами «Стингер» модели Блок II RMP. Эти ракеты обладают увеличенным радиусом действия и наносят в два раза больше урона.

M113 A3



Отличный тяжёлый транспорт, вмещающий до восьми бойцов. Обладает средней скоростью, хорошей защитой от вражеского огня и пулемётом M60. Может использоваться для доставки подкреплений на линию фронта, либо как ударное подразделение, если использовать без пассажиров — чтобы не рисковать потерей бойцов. Хорошо подходит для прорыва через вражескую оборонительную линию и высадку пехотинцев за линией фронта.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, противотанковые подразделения противника, находящиеся в засаде		Н/Д

M1A2 «АБРАМС»



Обладающий мощным оружием и практически непробиваемой броней, «Абрамс» является самым мощным наземным подразделением, прекрасно подходящим для наземных боев против любой обороны. Однако следует помнить, что «Абрамс» имеет слабую защиту против вертолетов и больших групп пехотинцев, оснащённых противотанковым оружием. Поэтому хорошим правилом будет использование «Абрамсов» в группе с «Мстителями», «Апачами» и/или морскими пехотинцами, погруженными в «Брэдли» или M113.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, противотанковые подразделения противника, находящиеся в засаде		Активная защита полного спектра — введя это усовершенствование, все танки M1A2 смогут обнаруживать часть ракет и снарядов, выпущенных по ним, в первые шесть секунд боя. Эта функция не является автоматической и требует 60 секунд на перезарядку.

M109



Эта мощная самоходная установка способна наносит дальние артиллерийские удары. Прежде чем стрелять, она должна остановиться. Зона поражения ее снарядов не очень большая, на зато уровень повреждений в точке попадания очень высокий. Идеально подходит для уничтожения маленьких и медленных или стационарных целей.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, любые наземные боевые части		Н/Д

РЗСО



Самая мощная артиллерийская единица в игре *Act of War: Шок и Трепет*, в то же время, являющаяся очень уязвимой и требующей хорошей защиты. Всегда размещайте это подразделения в задней линии своих войск. Перед тем как начать стрелять, должна остановиться. Лучшими целями для этого подразделения являются большие группы пехоты и медленно двигающаяся повреждённая техника противника. Имейте в виду: радиус взрывов снарядов РЗСО достаточно большой — следите, чтобы не пострадали ваши собственные подразделения.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, любые наземные боевые части		Радар обнаружения артиллерии — РЗСО получают способность видеть и атаковать вражескую артиллерию, находящуюся за пределами нормальной области обнаружения.

AH64D «АПАЧ»



Этот ударный вертолёт служит острием атак военно-воздушных сил. Быстрый, оснащённый противотанковым вооружением, тяжёлой бронёй и носовой пушкой для уничтожения лёгкой техники и пехоты, «Логбоу Апач» является боевой системой широкого применения. В случае завоевания противником превосходства в воздухе, постарайтесь приземлить вертолёты, но не забывайте о необходимости защиты от наземных частей противника.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные средства ПВО, истребители, элитные пехотные части соперника		Н/Д

UH60 «ЧЁРНЫЙ ЯСТРЕБ»



Является основным транспортным вертолётом США. Обладает высокой скоростью, средней броней. Вмещает до восьми бойцов. Может применяться для десантирования в тыл противника, для экстренной эвакуации или штурма зданий через крышу. Можно попробовать очистить ПЗ (посадочную зону) от противника с помощью его лёгкого пулемета, но обычно, это не очень эффективно. Старайтесь выбирать маршрут, свободный от вражеских наземных ПВО и истребителей. Лучшая тактика — постараться забросить войска в тыл соперника! В случае падения, не надейтесь спасти членов экипажа!

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные средства ПВО, истребители, пехотные части соперника		Н/Д

UH60 МЕДИЦИНСКИЙ «ЧЁРНЫЙ ЯСТРЕБ»



Основной медицинский и эвакуационный вертолёт армии США. Обладает высокой скоростью, средней броней и способен вмещать до восьми раненых солдат. Следует выбирать для него маршрут таким образом, чтобы избежать контакта с подразделениями ПВО и истребителями противника.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Наземные средства ПВО, истребители, пехотные части соперника		Н/Д

F15 «ОРЁЛ»



Это реактивный истребитель создан для завоевания превосходства в воздухе: любое вражеское летательное средство способно стать его мишенью. Сверхскоростной, вооружённый тремя ракетами типа «воздух-воздух» «Сайдуиндер AIM-9M», оснащённый системой защиты от ПВО, F15 отлично подходит для сопровождения других самолетов.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные средства ПВО, истребители противника		AMRAAM AIM120 — ракета класса «воздух-воздух» большой дальности. Будучи оснащённым этими ракетами, F15 наносит в два раза больше повреждения противнику, и имеет увеличенный в два раза радиус действия. Система постановки активных помех ALQ-119 — После этой модернизации все самолеты США получают 50% увеличение брони и по ним становится труднее попасть ракетой.

A-10 «ГРОМОБОЙ» II «БОРОДАВОЧНИК»



Этот самолет был разработан специально для НАП (непосредственной авиаподдержки): любая наземная техника становится целью для четырёх его ракет класса «воздух-земля» AGM-60D «Маверик». Но, хоть и оснащённый двумя двигателями, этот тяжелобронированный самолет летает с очень низкой скоростью. Поэтому его не стоит оставлять без эскорта, и позволять ему долго находиться над зоной боевых действий.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
 	Наземные средства ПВО, истребители, пехотные части соперника		Система постановки активных помех ALQ-119 — После этой модернизации все самолеты США получают 50% увеличение брони и по ним становится труднее попасть ракетой.

B2 «ПРИЗРАК»



Этот «Стелс»-бомбардировщик способен осуществлять ковровые бомбардировки по сосредоточениям частей противника. Отлично справляется с задачами уничтожения стационарных целей, зданий и генераторов энергии. Но, к сожалению, его вооружение плохо годится для уничтожения двигающихся целей. Стоит заботиться о предоставлении эскорта из истребителей F15 — поскольку B2 ОЧЕНЬ дорого стоит.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
  	Наземные средства ПВО, истребители, воздушные системы обнаружения самолетов «Стелс»	 	Система постановки активных помех ALQ-119 — После этой модернизации все самолеты США получают 50% увеличение брони и по ним становится труднее попасть ракетой.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ, ДОСТУПНЫЕ АРМИИ США

ДЕФКОН 3



Поддержка мировых СМИ

Возвращение военнопленных приносит вам $500 вместо обычных $250.



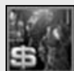
ЦРУ Замораживание счетов

ЦРУ замораживает банковские счете, которые выдают военнопленные. Каждый раз, когда вы захватываете пленника, со счета противника снимается половина его стоимости.



Гранатомёт M203 (для морских пехотинцев)

Все морские пехотинцы оснащаются гранатомётами, которые автоматически выстреливают через каждые пять обычных выстрелов, нанося дополнительный урон пехоте противника.



Тренировка по использованию несмертельного оружия

Для того, чтобы увеличить шанс захвата военнопленных и выживших членов экипажей уничтоженной техники, все пехотинцы проходят курс подготовки по использованию несмертельного оружия. Вся боевая техника оснащается оружием несмертельного поражения



Запасной аккумулятор

В случае отключения энергии, игрок получает дополнительно 10 секунд из резервного источника энергии. Это время можно использовать на исправление ситуации.



Ракеты стингер, Блок II RMP (Мститель)

Модернизация Блок II, проводимая для оснащенных перепрограммируемым микропроцессором ракеты «Стингер», увеличивает зону действия, скорость и точность попадания этих ракет. Значительно увеличивая боевые показатели подразделений «Мститель».

ДЕФКОН 2



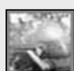
Повышение нефтедобычи (нефтяная вышка)

Увеличивает вместимость нефтевышек на 20 процентов. Модернизации должна подвергнуться каждая вышка.



Связь с E-3 AWACS «Часовой» (Турель)

Эта модификация увеличивает урон, наносимый ракетами класса «земля-воздух» турелей ADATS.



Связь с E-8 J-STARS (Турель)

Эта модификация увеличивает урон, наносимый противотанковыми ракетами турелей ADATS.



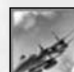
Защита полного спектра (Абрамс)

Данная модернизация дает танкам «Абрамс» возможность использовать продвинутую систему защиты от противотанковых ракет. При включении этой системы танк на шесть секунд полностью защищён от вражеского огня, после чего система выключается для зарядки, длящейся одну минуту, после чего вы вновь можете включить эту систему. Эта модернизация особенно эффективна для атак мощных укреплений противника или для прикрытия безопасного отступления из зоны огня.



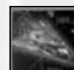
Радар обнаружения артиллерии (РСЗО)

Все РЗСО оснащаются миллиметровым радаром обнаружения артиллерии, который рассчитывает траектории летящих ракет и снарядов, позволяя обнаруживать местонахождение артиллерийских подразделений, даже когда они находятся за пределами обычной зоны видимости.



ALQ-119 Аппаратура постановки активных помех

Система постановки помех обеспечивает все ваши самолеты повышенной защитой от летящих ракет. Ракетам труднее захватить в прицел самолеты, оснащенные этой системой.



Радар раннего предупреждения

Модернизация радара раннего предупреждения увеличивает время, за которое вы получаете предупреждение о грядущем авиаударе со стороны противника, а также обозначает цели вражеских самолетов, и обнаруживает самолеты, оснащённые системой «Стелс». Все это помогает вам лучше защитить свои подразделения (а если вам ну удается защитить их, по крайней мере, вы успеваете убрать или продать строение, на которое нацелены самолеты противника).



Увеличение радиуса действия ракет (AIM-120)

Увеличение радиуса действия ракет. Новые ракеты наносят в два раза больше повреждения, по сравнению с «Сайдуиндером».



Увеличение ремонтных ресурсов

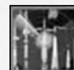
Эта модернизация в два раза увеличивает скорость ремонта, осуществляемого в ремонтном центре.

ДЕФКОН 1



Технология плазменного заряда (Волверин)

Модернизирует все стандартные «Волверины» до уровня «Baby Nuke Волверинов». Плазменный заряд чрезвычайно эффективен против зданий, он просто распыляет наземные подразделения противника. Не причиняет вреда воздушным целям.



Система ракетного предупреждения

Система, оповещающая о подготовке противника к нанесению ракетного удара или применению тактического оружия.

КОНСОРЦИУМ

Мало что известно о консорциуме и о людях, стоящих за этой организацией. Единственное, что известно, это то, что с помощью любых средств, включая взятки и внедрение в различные организации, консорциум смог собрать под свое руководство огромное количество вооружённых группировок по всему миру — террористические организации, партизанские отряды, борцы за свободу, наёмники — и вооружил их порой столь совершенным оружием, что даже у тактической группы Коготь не находится достойных контрмер.

Консорциум действует в двух очень разных режимах: режиме подполья и открытом режиме. В режиме подполья, он полагается на большое количество дешёвых пехотинцев и легкобронированной техники. Используемая тактика — быстрое получение численного превосходства. Тем не менее, чем дольше длится бой, тем сильнее теряется это преимущество. Вскоре консорциуму приходится проявлять всю свою мощь — включая революционные роботанки «Акула», использующие технологию «Стелс».

В режиме выхода из подполья, консорциум является серьёзным противником. Тем не менее, у него есть один недостаток — необходимость захвата большого числа военнопленных, чтобы иметь средства на поддержку своих высокотехнологичных подразделений.

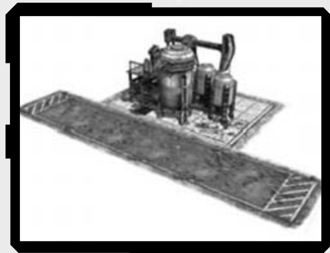
СТРОЕНИЯ КОНСОРЦИУМА

РЕЖИМ ПОДПОЛЬЯ



Штаб консорциума

Нет информации.



Нефтяная вышка

Строится над нефтяным месторождением. Выступает источником сырья для нефтевозов «Урал». Может быть модернизирована, что позволяет самоликвидацию вышки, в случае чего месторождение становится временно бесполезным для противника.



Нефтезавод

Центр сбора нефти и завод по производству нефтевозов «Урал».



Казармы

Тренировочный центр пехотинцев. Позволяет создавать автоматчиков, гранатометчиков, минометчиков, бойцов «Корнет» и ракетометчиков. Дает доступ к модернизации «Тренировка по захвату заложников».



Автобаза

Служит для создания AMX-10 RC, минометных танков «Поркупин», БТР-80, и машин «Тунгуска». Дает доступ к модернизациям «Улучшенная защитная система «Стелс» (Поркупин)» и «Улучшенный радар обнаружения стелс (Тунгуска)»



Вертолетная площадка

Служит базой для Ми-35. Здесь же осуществляется установка ракет «Гидра» для Ми-35, что увеличивает ударную мощь этих вертолетов.



Полевой лагерь для военнопленных

Лагерь, где содержатся и допрашиваются военнопленные. Кроме этого, производит БММ-1.

РЕЖИМ ВЫХОДА ИЗ ПОДПОЛЬЯ



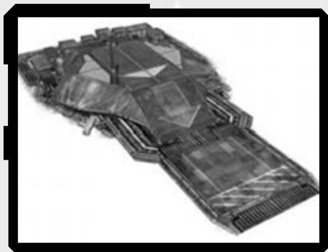
Открытый штаб

Нет информации.



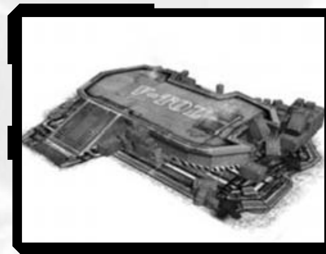
Реактор «Токамак»

Реактор «Токамак» является высокоэффективным источником энергии, необходимой для нормального функционирования боевых баз консорциума. Могут быть перегружены, что превращает их в мощное оборонительное средство — выберите один из ваших «Токамаков» и нажмите кнопку «Перегрузка». В этом случае реактор начнет генерировать вокруг себя защитное поле, наносящее повреждения. Его можно выключить в любое время. Знайте, что режим перегрузки разрушительно действует на сам реактор.



Лаборатория исследования системы «Стелс»

Высокотехнологичный исследовательский центр, в котором производятся такие типы подразделений, как: БРМ «Финнек», Т-99У «Акула», САУ «Пиранья» и боец в оптическом камуфляже. Здесь же производятся такие усовершенствования, как снаряды с обедненным ураном (для «Акулы») и радар обнаружения артиллерии (для «Пираньи»).



База конвертопланов

Высокотехнологичная вертолетная база, на которой создаются транспортные V22 и ремонтные V22 конвертопланы. Позволяет проводить модернизацию «Разведывательная ракета (V-24)».



Авиадиспетчерская

Авиацентр, на котором создаются YF-23 «Чёрная Вдова». Здесь же осуществляется разработка управляемой авиабомбы EGBU-15 (дл YF-23) и спутника системы ракетного предупреждения.



Электромагнитная турель

Активная оборонительная структура, эффективная в первую очередь против техники и служащая основным средством обнаружения невидимых подразделений противника.



Электромагнитный баллистический щит

Система защиты от тактического оружия, способная нейтрализовать до четырёх ударов с применением тактического оружия за раз. Может быть оснащена электромагнитной релейной антенной, которая увеличивает область, покрываемую щитом, а также системой ракетного предупреждения.



Телепорт

Сооружение для моментального перемещения подразделений с одной базы на другую.



ЦУС «Метеор»

Центр тактического оружия, способный управлять тремя ужасающими по разрушительной силе спутниками «Метеор» одновременно. Может быть усовершенствован штаммом вируса лихорадки «Эбола», что ещё более усиливает повреждения, наносимые «Метеорами» и миномётами ММ-1 пехоте противника.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КОНСОРЦИУМА

ГРАЖДАНСКИЙ ПЕРСОНАЛ



Бесполезен без своей техники, но приносит доход при возвращении на базу. Помните, что гражданский персонал очень медленно передвигается, и легко может быть захвачен противником — поэтому для доставки его на вашу базу по возможности стоит использовать транспортные средства или даже вертолёты.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения	Н/Д	Н/Д

НЕФТЕВОЗ «УРАЛ»



Обычный грузовик с цистерной, используется для транспортировки нефти с нефтяных вышек. В случае необходимости, может быть преобразован в заминированный грузовик.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, любые вооруженные наземные подразделения		Н/Д

ВЕРТОЛЕТ МИ-17



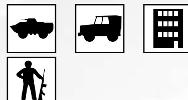
Так же как строительные боты и экскаваторы, эти вертолеты строят все здания консорциума.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Наземное ПВО, истребители противника	Н/Д	Н/Д

ЗАМИНИРОВАННЫЙ «УРАЛ»



Модификация нефтевоза «Урал», несущая мощный заряд взрывчатки, которая может быть взорвана по вашему желанию. Будучи заминированным, нефтевоз не может перевозить нефть, а противник считает его боевой техникой.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, любые наземные подразделения		Н/Д

АВТОМАТЧИК



Автоматчик является стандартным пехотинцем Консорциума. Хорошо вооружённый, но плохо обученный, имеющий низкую скорострельность, служит чаще всего как наблюдатель, а также как основная сила при захвате и защите зданий. Автоматчики быстро передвигаются, а если вам удастся собрать достаточно большую группу, они могут даже успешно уничтожать незащищённые вертолеты противника. Вы можете изменять их вооружение, если нужно, и приказывать им захватывать пленников.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, техника		Н/Д

ГРАНАТОМЁТЧИК



Гранатомётчик, вооруженный РПГ-7 является, по сути, старым добрым солдатом с «базукой», времён второй мировой. Может наносить значительный ущерб неподвижной технике и зданиям, но не может захватывать в прицел движущиеся цели.

Помните: РПГ-7 не очень хорошо подходит для боя внутри здания — обычно уничтожает не только цель, но и всю комнату, в которой находится противник.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, вертолёты, техника		Н/Д

МИНОМЁТЧИК



Этот хорошо обученный боец может стрелять по навесной траектории лёгкими минами, летящими на среднюю дистанцию. Позаботьтесь об их охране и используйте для того, чтобы держать противника под постоянным непрямым огнём. Очень хорошо подходит для очистки здания, забитого вражеской пехотой

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, вертолёты, техника		Штамм лихорадки «Эбола» — загружается в заряд мин, вызывает медленную, но неотвратимую гибель всех заражённых вражеских пехотинцев, если только им не оказывают немедленную медицинскую помощь

БОЕЦ «КОРНЕТ»

Команда «Корнет» является эффективным противотанковым подразделением, способным вывести из строя даже тяжёлые танки. Стреляют специальными бронебойными самонаводящимися ракетами дальнего действия. Нужно заботиться об их защите от пехотинцев врага. Не могут захватывать в прицел двигающуюся пехоту — только неподвижных солдат. Особенно эффективны, если поместить их в боевую машину пехоты БТР-80. Имейте в виду, что эти бойцы не могут входить в здания.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, вертолёты, техника		Н/Д

РАКЕТОМЁТЧИК



Ракетомётчик служит базовым подразделением наземного ПВО для консорциума. Вооружённый небольшой ракетой «земля-воздух», может быстро уничтожать всё, что появляется в небе. Поскольку у него нет другого оружия, стоит, как следует, защищать его от пехоты противника. Находясь в засаде, или разместившись внутри здания, этот боец может быть смертельной угрозой для любого летательного аппарата противника.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, вертолёты, техника		Н/Д

AMX-10 RC



Стандартный лёгкий танк консорциума. Несмотря на большую разрушительную силу, пушки этого танка стреляют достаточно медленно, а не очень мощная броня служит причиной того, что эти танки лучше передвигать группой из 4-5 единиц, или в сопровождении пехотинцев. Прекрасно годятся для тактики «ударил и убежал», либо как дешёвая задняя линия обороны. Орудие этого танка отлично подходит для уничтожения врагов, засевших в зданиях.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, засады противотанковых подразделений		Н/Д

МИНОМЁТНЫЙ ТАНК «ПОРКУПИН»



Недорогой мобильный оборонительный танк, который можно установить в укрытиях, чтобы получить дополнительную защиту и увеличить точность попадания его мин. Хорошо подходит для установки в первой линии противопехотной обороны или для замедления продвижения вражеских сил. «Поркупин» можно использовать и в атаке, но его низкая скорость и необходимость переводить в боевое положение для выстрела, делает его не очень удобным в наступлении подразделением.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, артиллерия, дальнобойные противотанковые подразделения		«Стелс»-система быстрого развёртывания — «Поркупин» устанавливается в боевое положение в два раза быстрее. Кроме того, благодаря технологии «Стелс» в этом режиме он является невидимым для противника.

ЗСУ «ТУНГУСКА»



Эта техника создана для единственной задачи: безупречная противовоздушная оборона. Отличная сопровождающая техника для наземных подразделений или для второй линии противовоздушной обороны базы. Может использовать своё вооружение для стрельбы по наземным целям, но обычно это не очень эффективно.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, бронетехника		Улучшенный радар обнаружения стелс — будучи модернизированной, «Тунгуска» способна захватывать цели на 50% дальше, чем обычно и может обнаруживать самолёты, использующие технологию «Стелс».

БММ-1



Бронированный медицинский транспорт, вмещающий до восьми тяжелораненых солдат. При доставке раненых к полевому лагерю для военнопленных они не вылечиваются, вместо этого вы получаете награду в $200 за каждого.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Авиация, наземные подразделения		Н/Д

БРМ «ФИННЕК»



Экспериментальная единица техники, использует устройство оптического камуфляжа: невидимая, быстро передвигающаяся, с высоким радиусом обзора, системой термовидения для обнаружения скрытого противника, и местом для двух пассажиров. Не очень хорошая в наступлении, но отлично действует как единица сопровождения, для обнаружения стелс-подразделений. Идеально подходит на роль транспорта для перевозки бойцов в оптическом камуфляже.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, наземные подразделения		Н/А

Т-99У «АКУЛА»



Этот автоматический тяжёлый танк построен с учетом использования новой электромагнитной пушки, и системы оптического камуфляжа. Обладает средней скоростью, невидимостью и мощной пушкой (но низкой броней). «Акула» является отличным подразделением для тактики «ударил и убежал». Наносите неожиданный удар сзади по врагу, больно бейте и исчезайте. При уничтожении «Акулы» водителя на её месте не остается.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, засады противотанковых подразделений, системы обнаружения невидимого противника		Снаряды с обедн`нным ураном — после модернизации ваши «Акулы» наносят ещё больше повреждения, стреляя бронебойными снарядами с обеднённым ураном.

САУ «ПИРАНЬЯ»



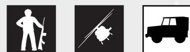
Эта мощная артиллерийская установка может вести дальний непрямой огонь. Перед залпом «Пиранья» должна остановиться. Радиус поражения установки даже больше, чем у «Паладина» армии США, но и сама установка менее защищена. Идеальными целями для «Пираньи» являются маленькие и медленные (или неподвижные) цели.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Авиация, вооружённые наземные подразделения		Радар обнаружения артиллерии — оснащённая им, «Пиранья» способная обнаруживать стреляющую артиллерию противника, даже находящуюся за пределами обычной области видимости.

СОЛДАТ В ОПТИЧЕСКОМ КАМУФЛЯЖЕ



Является образцом элитных солдат нового поколения — невидимый и смертоносный. Отлично натренирован, вооружён скорострельной и точной автоматической винтовкой, этот боец не знает равных в штурме и обороне зданий. Представляет собой серьёзную угрозу для низко летящих вертолётов. Прекрасно подходит для наблюдения, захвата пленников и боевых действий против пехотинцев врага.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Наземные подразделения, техника, аппаратура обнаружения скрытого противника.		Н/Д

МИ-35



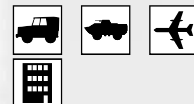
Штурмовой вертолёт, являющийся экспортной версией знаменитого МИ-24. Является воздушным транспортом широкого применения: медленный, защищённый тяжёлой бронёй, хорошая вместимость, носовая пушка для защиты от лёгкой техники и других вертолётов. В случае воздушного превосходства соперника лучше оставить эти вертолёты на земле. Плохо подходит для наступательных действий, если не оснастить его ракетными подвесками — в этом случае способен эффективно уничтожать вражескую пехоту.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Подразделения ПВО противника, истребители		Установка ракет «Гидра» — эта модернизация даёт вертолету возможность выстреливать мощные ракеты «Гидра» — весьма эффективные против пехоты.

YF-23 «ЧЁРНАЯ ВДОВА»



Данный истребитель-бомбардировщик был разработан для широкого ряда задач: завоевания воздушного превосходства, непосредственной авиаподдержки и даже бомбардировки с применением бомб с лазерным наведением. Но, как и все самолеты класса «три в одном», не является лучшим ни в одной из отдельно взятых ролей. К счастью, этот самолет невидим для радаров старого поколения, и всегда способен нанести ответный удар на любое действие врага. Но эта гибкость обходится недёшево — самолет очень и очень дорого стоит.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
	Подразделения ПВО противника, истребители, воздушные системы обнаружения		Управляемые авиабомбы EGBU-15 — самолёт оснащается двумя этими бомбами с лазерным наведением, которые хорошо подходят для уничтожения зданий.

ТРАНСПОРТНЫЙ КОНВЕРТОПЛАН V-24



Является самым быстрым транспортом с вертикальным взлётом: отличается высокой скоростью, средней броней, способен вмещать до восьми солдат. Может быть использован для заброски войск в тыл противника, для экстренных эвакуаций или для осуществления быстрого захвата здания, используя крышу. Не несёт вооружения, поэтому будет неплохо использовать для его сопровождения несколько самолетов YF23.

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Подразделения ПВО противника, истребители, пехота		Разведывательная ракета — конвертоплан выстреливает эту ракету на землю, чтобы выяснить обстановку перед приземлением на вражеской территории.

РЕМОНТНЫЙ КОНВЕРТОПЛАН V-22



Является самым быстрым ремонтным средством с вертикальным взлётом: скоростной, несущий среднюю броню, при приземлении способен ремонтировать технику. Незаменим в действиях прифронтовой зоны, но вам следует заботиться о его защите, поскольку данный аппарат является лакомым кусочком для подразделений врага!

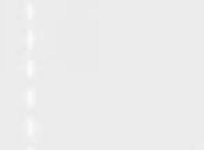
ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ	УЯЗВИМ ДЛЯ	СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
Н/Д	Подразделения ПВО противника, истребители, пехота		Н/Д













УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ, ДОСТУПНЫЕ КОНСОРЦИУМУ

РЕЖИМ ПОДПОЛЬЯ



Тренировка по захвату заложников

Все подразделения (солдаты и техника) проходят курс подготовки по захвату заложников. Это увеличивает число военнопленных. На каждого «убитого» противника приходится 25% вероятности захватить его живым, а не убивать.



Самоуничтожение нефтевышек

Произведя эту модернизацию, вы можете вручную уничтожать ваши нефтяные вышки, на несколько минут делая нефтяное месторождение непригодным для всех игроков.

РЕЖИМ ВЫХОДА ИЗ ПОДПОЛЬЯ



Улучшенный радар обнаружения стелс (Тунгуска)

«Тунгуска» получает возможность обнаруживать невидимые подразделения противника, плюс 50-процентное увеличение радиуса обнаружения и дальности стрельбы по воздушным целям.



«Стелс»-система быстрого развертывания («Поркупин»)

Развертывание в боевое положение «Поркупинов» происходит быстрее. Кроме этого, они получают возможность становиться невидимыми.



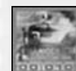
Установка ракет «Гидра» (Ми-35)

Ваши Ми-35 оснащаются 70мм ракетами «Гидра», способными наносить большое количество повреждения по указанной зоне на земле. Особенно эффективно эти ракеты уничтожают вражескую пехоту.



Выкуп за заложников

Требование выкупа у оппонента. Каждый раз, когда вы захватывает в плен вражеского солдата, половина его стоимости вычитается из доступных средств противника.



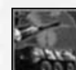
Аварийное самоуничтожение (Токамак)

После проведения этого усовершенствования, можно активировать самоуничтожение для каждого отдельного реактора. Уничтожение причиняет колоссальный урон всем рядом находящимся зданиям и подразделениям — поэтому должно применяться лишь в крайнем случае.



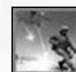
Снаряды с обеднённым ураном (Акула)

После проведения этого усовершенствования, ваши «Акулы» наносят ещё больше повреждения, стреляя бронебойными снарядами с обеднённым ураном.



Радар обнаружения артиллерии (Пиранья)

«Пираньи» оснащаются радаром, позволяющим обнаруживать ракетные и артиллерийские залпы, обнаруживая позицию вражеских артиллерийских подразделений.



Разведывательная ракета (V-24)

Транспорт V-24 может выстреливать ракеты, которые открывают область вокруг зоны попадания.



Управляемая авиабомба EGBU-15 (YF-23)

Усовершенствованная бомба с лазерным наведением наносит огромный урон зданиям.



Радар раннего предупреждения

Данное усовершенствование увеличивает время, за которое вы получаете предупреждение о грядущем авиаударе со стороны противника, а также обозначает цели вражеских самолетов, и обнаруживает самолеты, оснащённые системой «Стелс». Все это помогает вам лучше защитить свои подразделения (а если вам ну удается защитить их, по крайней мере, вы успеваете убрать или продать строение, на которое нацелены самолеты противника).



Электромагнитная релейная антенна

Увеличивает область, защищаемую электромагнитным щитом на 50 процентов.



Система ракетного предупреждения

Обеспечивает вас информацией о готовящемся ракетном ударе или применении тактического оружия, и оповещает, когда это оружие готово к применению.



Штамм вируса лихорадки «Эбола»

Спутники-убийцы, метеоры и мины к миномету MM-1 оснащаются небольшой дозой штамма вируса «Эбола», который вызывает медленную и неотвратимую гибель всех заражённых пехотинцев (даже ваших собственных!), которым не была оказана немедленная помощь и, которых не поместили под постоянное медицинское наблюдение.

АВТОРЫ

Арт

Директор
Давид Легран

Ведущий художник
Стефан Башле

3D художники
"Фредерик" "ФьюриэсМогвей" "Тьер"
Жан Франсуа Отт
Софии Легран
Николас Жано

Дополнительный 2D арт
Бернар Битлер
"Аксель Гонзальбос" "Кенел Куртс"
Рено БЕК (консультации)
Тьерри Дантер (консультации)

Внутриигровые ролики
Джил Шейви
Бенуа МУНО (консультации)

Звук
Дизайнер звука
Гислан Суфле

АТАРИ, США

Продюсер
Хенрик Страндберг

Старший брэнд-менеджер
Джеф Фоули

Исполнительный продюсер
Боб Велк

Технический директор
Поль Гельер

Директор по маркетингу
Питер Матис

Юридический отдел
Стив Беркю
Кристен Келлер

Администрация
Джениффер Баум
Мишель Руетт

Креативный директор
Стив Мартин

Печать и оформление документации
Лиз Макни

Старший арт директор
Чарли Риззо

Дизайнер графики
Бренда Гироламо

Оформление документов
Курт Карлсон

Автор текстов
Поль Коллен

Руководитель издательской поддержки
Мишель Жильмартин

Менеджеры по контролю качества
Эзеркель Нуне
Билл Кэролл

I.T. менеджер по Западному региону
Кен Форд

Менеджер по обеспечению технической поддержки
Майкл Ветсч

Ответственный за тестирование качества
Джейсон Кауч

Ведущий тестер
Пол Филлипс

Ассистент ведущего тестера
Джейсон Гейтс

Тестеры
Кайли Браун
Мишель Гутьер
Макс Мейданик
Канг Нгуен
Джесс Вудворд

Администратор бета-тестирования
Кен Муди

Менеджер технического отдела и отдела совместимости
Дейв Стренг

Ведущий специалист технического отдела
Кен Эдвардс

Специалисты технического отдела
Ден Беркхед
Юджин Лей

Главный аналитик отдела совместимости
Крис МакКвин

Ведущий бета-тестер отдела совместимости
Патрисия-Жан Коуди

Аналитики отдела совместимости
Ренди Бакхольтц
Марк Флорентино
Скотт Крамер
Куонг Ву

Директор онлайновой службы
Джон Нельсон

Онлайновый продюсер
Скотт Линч

Старший программист, онлайн
Джеральд Бернс

Старший Веб дизайнер, онлайн
Ричард Лейтон

Менеджер по маркетингу, онлайн
Сара Пайк

Вице-президент, торговые операции
Тод Кертис

Директор производственного отдела
Эдди Притчер

Ведущий отдела закупок
Лиза Леон

Старший специалист отдела закупок
Гарднор Вонг

Агент по закупкам
Тара Моретти

Планирование
Жанет Сиелер
Николь Макки

Игровые консультанты

Менеджмент
Николас БОНВАЛЕ
Режи КАРЛЬЕР

Дополнительный менеджмент/моделирование/анимация
Кристоф ГАМЕЛЬ

Модели
Хозе ГАРСИЯ ЭСТАН
Паскаль ГАРРО
Жан Кристоф ГИБОДО
Эммануэль СЕРРАТРИС

Карта
Стефан ЭЛЬБАЗ
Лоран ГЕРЕН
Амар ГАМИДИ
Тзоа РАКОТОАРИЗОА

Модели/карта
Бертран АРМАНЯК
Сильвен КЛЭРК
Патрис ПЕЙРОНЕ
Эдди НЕВО
Герве ВАЗЕЙ

Анимация
Томас ЛЕФЕВР

Эффекты
Девид БЕРСЬЕ

Создание уровней
Эйрольд АНЕРОН
Мэтью КАРАМЕЛА
Кирилл ЭСКУРДИЯ
Стефан ХИЛЬБОЛЬД

ПОСТ FX

Исполнительный продюсер
Стефан Лоизель

Продюсер VFX
Лоренс Беркани

Ведущий композитор
Этьен Дайгль

Художественный руководитель CGI
Рене Морель

VFX Специалист
Бенуа Бриер

Главные художники
Мэтью Рейнольт
Эрик Хемел

3D художники
Мэтью Леклер
Франсуа Жиар
Пьер Лалансет
Флоран Равель
Жан-Кристоф Буйе
Винсент Руло
Габриэль Бове
Себастьен Надо

Композиторы
Себастьен Гане
Стефан Риу
Себастьен Вейе
Мэтью Аркамбо
Гаэль Голлар
Карл Лоден

Техническая поддержка
Николас Заваки

Ассистент редактора
Франсуа Пелерен

Базз Имидж групп

Художник графики движения
Филипп Радю

Координатор по пост-продаже
Бенуа Тушет

Мастер по ландшафту
Мари-Жозе Уэлле
Патрисиа Фафар

Мастер по эффектам
Фредерик Мило
Жан-Марк Лорен

Ассистенты редактора
Мартин Мийет
Кристиан Гронден

Отдел SWAT Филмс Продакшенс

Исполнительный продюсер
Даниэль Лебланк

Подготовка линейки
Мари-Жозе Ларок

Менеджер по производству
Лоранс Беркани

Координатор
Кристина Демер

Отдел управления
Директор
Гай Лемпрон

Замдиректора
Франсуа Карден

2-й заместитель директора
Себастьен Булок

1-ый сценарист
Мона Медавар

2-ой сценарист
Катрин Во-Лего

Съёмочная группа
Руководитель съемок
Этьен де Масси

Ассистент телеоператора
Эрик Бенсусен

Кадровая съемка
Жорди Монбланк

1-ый ассистент кинооператора
Франсуа Блуэн

2-ой ассистент кинооператора
Карина Симар

Технический отдел
Key Gaffer
Джим Микульский

Best Boy Gaffer
Фред Шабо

Gaffer
Николас Булиан

Key Grip
Норман Гай
Алан Аполлон

Best boy Grip
Кристиан Сируа
Марк де Ернстед

Отдел озвучивания

Звукорежиссер
Мишель Лекуфль

Взрывы
Луи Пише

SFX- Guns Department
Выстрелы
Эндрю Кемпбелл

SFX supervisor
Гийом Мюррей

Дополнительно
Роберт Брассар

Выражаем благодарность

Алексу Ахленду
Жерару Барно
Константину Хонцзопулосу
Райану Келли
Жан-Иву Лапассе
Биллу Леве
Франсуа Массиопинто
Эйдану Минтеру
Давиду Натаньельсу
Эрику Рейнольдсу
Джону Тирреллу
Райану Винеру

Спасибо

Дейлу Брауну
(текстовые и технические консультации)

Сьюзан О'Коннор
(написание сценария)

Компании "Nimrod Productions"
(музыкальное оформление)

Компании "SWAT Films"
(Кинематографическое производство)

Компании "Beyond FX"
Cinematics Post-Production

Компании "Sonart"
Cinematics Audio Production

КОМАНДА ИЗДАТЕЛЕЙ

Директор
Ребекка Пернере

Руководитель команды
Себастьен Шода

Продюсер
Жерар Барно

Руководитель отдела локализаций
Людвиг Бони

Менеджер по локализации проектов
Диана Делей

Технический консультант по локализациям
Оливье Кодрелье

Руководитель группы по работе с печатными материалами
Каролина Фоший

Менеджер проекта по работе с печатными материалами
Мари Слива

Редактор
Винсент Хаттенбергер

Руководитель проекта MAM
Дженни Кларк

ПРОИЗВОДСТВО / ЛОГИСТИЧЕСКАЯ ЦЕПЬ

Глава отдела реализации
Ален Фурко

Координаторы производства
Фани Жиру/ Майк Шоу/ Жан Гренуйе

ГРУППА ОЦЕНКИ ИГРОВОГО ПРОДУКТА

Оценка и консультации
Дминик Морель
Джойслин Циоффи/ Жан-Ив Лапассе

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА

Глава отдела по контролю качества
Льюис Гловер

Менеджер по контролю качества
Винсент Лейлой

Руководитель программы обеспечения качества
Лиза Шармен

Менеджер по планированию выпуска проектов
Софии Вибо

Глава инжиниринговой службы
Филипп Луве

Инжиниринг-Специалисты
Стефан Антерик
Эмерик Полен

МАРКЕТИНГОВАЯ КОМАНДА

Вице-президент по международной торговле
Мартин Спайес

Руководитель европейской торговой группы
Кирил Вуарон

Менеджер по продукту
Эйден Минтер

Глава европейской службы маркетинговых коммуникаций
Джон Тиррелл

Ассистент руководителя службы
Алистер Хетч

Веб-менеджер
Рено Марен

Руководитель отдела рекламы и сотрудничества на территории Европы
Синди Черч

МЕСТНАЯ МАРКЕТИНГОВАЯ КОМАНДА

Ответственный по продажам на территории Объединенного Королевства
Бен Уокер

Ответственный по продажам на территории Франции
Алекс Энклаар

Ответственный по продажам на территории Германии
Хейко Касперс

Ответственный по продажам на территории Испании
Родриго де ла Педрая

Ответственный по продажам на территории Италии
Андрэ Луидис

Ответственный по продажам на территории Скандинавских стран
Джонни Бергрен

Ответственный по продажам на территории стран союза БЕНИЛЮКС
Нико Деле

Ответственный по продажам на территории Швейцарии
Саймон Страттен

Ответственный по продажам на территории Австралии
Вильям Нг

Ответственный по продажам на территории Израиля
Ноэм Вейсберг

Ответственный по продажам на территории Греции
Спайрес Станитсас

Отдельное спасибо:

RelQ + Praveen Shirali
Enzyme Testing Labs Kirsten Schrankel
ACE
Petrol
Eye-D Creative
FEREF
Realisation
Maverick Media
James Martin at Magnet
Harlequin
KBP + Francois Xavier N'go, Jan Buchner
Synthesis + Anna Vernocchi, Sergio Lopezosa

ATARI UNITED KINGDOM LTD
Landmark House
Hammersmith Bridge Road
London W6 9EJ
UNITED KINGDOM

ATARI NORDIC
Gunnebogatan 32, S- 16353, Spanga,
SWEDEN

ATARI Distribucion Siglo XXI, S.A.
Centro de Negocios Eisenhower
Edificio 4, 5ª planta
Canada Real de las Merinas, 3
28042 Madrid, ESPANA

Локализация: МиСТ ленд - ЮГ

Менеджер по локализации
Максим Сухов

Переводчики
Илья Ченцов
Татьяна Виденеева

Редактор
Александр Ласкин

Звукоинженер
Павел Ануфриев

Ассистенты звукоинженера
Михаил Кондратьев
Наталья Грехнёва

Художник
Наталья Грехнёва

Тестирование и игровая корректура
Михаил Кондратьев
Дмитрий Литош

Издатель в России: Руссобит-м

Менеджер по локализации
Евгений Сунгуров

Менеджер по полиграфии
Марина Гончарова

Тестеры
Святослав Мурзин
Алексей Артемов

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ДЛЯ ЗАМЕТОК

КЛАВИАТУРНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

ДЕЙСТВИЕ	КАК ВЫПОЛНИТЬ
Выбрать следующий тип подразделений внутри выделенной группы	Tab
Выбрать предыдущий тип подразделений внутри выделенной группы	Shift+Tab
Перебор незанятых строителей	=
Переключение между штабами	BackSpace
Выбрать на экране все подразделения одного типа	Ctrl+щелчок левой кнопки мыши или двойной щелчок левой кнопки на подразделении
Добавить/удалить подразделение к выделенной группе	Shift+щелчок левой кнопки мыши
Создать из выделенных подразделений группу со своим номером	Ctrl+ цифра (от 1 до 0)
Выбрать группу по номеру	Цифра (от 1 до 0)
Отдать приказ выбранным внутри выделенной группы подразделениям	Ctrl + приказ
Выбрать героя (когда он появляется на карте)	Цифра (от 1 до 0) на цифровой клавиатуре (справа)
Выбрать авиаудар/удар с использованием супероружия	F1 - F4

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

ДЕЙСТВИЕ	КАК ВЫПОЛНИТЬ
Перемещать камеру	Стрелки
Передвинуть камеру в точку на мини-карте	Щелчок левой кнопки на мини-карте
Приближение/удаление камеры	Ctrl+ стрелки вверх/вниз, колесико мыши
Движение камеры по орбите	Ctrl+стрелки влево/вправо, нажать колесико и двигать мышь
Восстановить направление камеры по умолчанию (на север)	End
Режим следования за самолетом	Alt+"
Центрировать камеру на выделенной группе	Соответствующий номер при наличии выделенной группы
Переместить камеру к месту последнего приказа	Пробел
Центр камеры на подразделении	"

УПРАВЛЕНИЕ ДЛЯ МИНИ-КАРТЫ

ДЕЙСТВИЕ	КАК ВЫПОЛНИТЬ
Сигнал на мини-карте	Alt+G

УПРАВЛЕНИЕ СООБЩЕНИЯМИ

ДЕЙСТВИЕ	КАК ВЫПОЛНИТЬ
Послать сообщение всем игрокам	Enter, если нет альянсов, Ctrl+Enter, если есть альянсы
Послать сообщение союзникам	Enter

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ

ДЕЙСТВИЕ	КАК ВЫПОЛНИТЬ
Последовательность действий и приказов	Shift+приказ
Снимок экрана (скриншот)	PrintScreen

УПРАВЛЕНИЕ МЕНЮ

ДЕЙСТВИЕ	КАК ВЫПОЛНИТЬ
Открыть главное меню	Escape
Быстрое сохранение	F5
Быстрая загрузка	F10
Меню задач	Alt+o
Меню союзников	Alt+O (многопользовательский режим)